昭和47年5月25日第3種郵便物認可　第2巻第11号
昭和48年11月15日発行　毎月一回15日発行

アミューズメント産業

特集 騒音公害のそしりを受けないために
ショー委員第12回AMショーを語る

1973 12 DECEMBER
VOL. 2 No. 11

高収益をお約束するセガ・ゲーム機

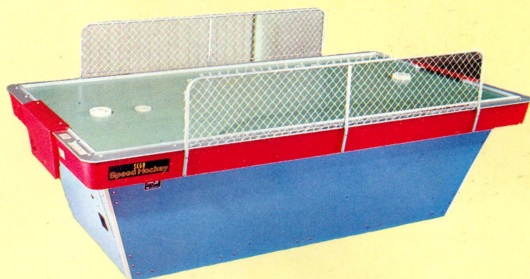
セガ・ニューマシンは各地で高収益記録を更新中です

■**セガ**は**300種**以上の製品を取扱い、いかなるご注文にも応じられますよう、万全を期しております。

■**セガ**の営業・販売活動は、全国**130カ所**を拠点に、**300台**のサービスカーで完全を期しております。

■**セガ**製品には、お手軽な**リース**、お求めやすい**セガ住友ローン**など、各種ご利用方法がございます。

セガ・ホッケーTV

実戦さながらのスピード攻防戦！
めまぐるしく走るパックでスリル満点！

セガ・スピード・ホッケー

安全装置のついたホッケー・ゲーム機のベストセラー。

ロックオーラー"450"（160曲）

アニモーション装置で評判の最新型ジュークボックス

室内ゲーム機とジュークボックスの製造・販売・賃貸・輸出入・娯楽施設経営

SEGA®

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本　　社	東京都大田区羽田1丁目2番12号	電話（742）3171（大代表）
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2－5－3	電話（334）5331（代　表）
博多支店	福岡県福岡市西区原1112－5	電話（87）5872～3

[illegible]営業所

営業所	電話
[illegible]	011[illegible](841) 0248
[illegible]	0166 (61) 4712
[illegible]川	01255(2) 5177
釧路	0154 (23) 8826
盛岡	0196 (59) 1133
仙台	0222 (57) 5898
郡山	0249 (33) 7433
水戸・土浦	0292 (41) 7912
宇都宮	0286 (21) 0198
栃木・佐野 桐生・高崎	0277 (22) 0896
浦和・越谷 川口・大宮 熊谷	0486 (65) 1184 (64) 6094
千葉・市原 船橋・野田	0472 (59) 3780
[illegible]崎	03 (742) 3171
[illegible]川	0423 (24) 5463
[illegible]間	0462 (61) 5790
横浜	045 [illegible]713) 7411 [illegible]3) 7412
横須賀	0468 (2[illegible]) 3801
小田原	0557 (82[illegible] 3450
伊東	05582(2) 4521
三島・沼津	0559 (62) 5972
石川・福井	0762 (75) 2836
静岡	0542 (86) 1311
浜松	0534 (71) 6952
名古屋	052 (502) 9161
大阪・京都 神戸・堺	06 (334) 5331
奈良·岸和田 大和高田	06 (334) 5331
和歌山	0734 (51) 2466
白浜	07394(2) 2867
姫路	0792 (81) 9227
岡山第一	0862 (41) 1202
岡山第2	08682(2) 5958
米子	0859 (27) 0636
広島	0822 (31) 7946
宇部	0836 (51) 9395
松山	0899 (21) 4305
徳島	0886 (42) 1874
福岡	092 (87) 5872
小倉・黒崎	093 (571) 1074
長崎·久留米	0958 (44) 0034
熊本	0963 (68) 6730
大分・日向	0975 (35) 1303
宮崎	0985 (23) 6531
鹿児島	0992 (54) 4791

効率抜群の三共ゲーム機

新発売!!

つり天狗

新発売!!

ガンに夢とスリルを加えた
しいゲーム機

タカラジマ

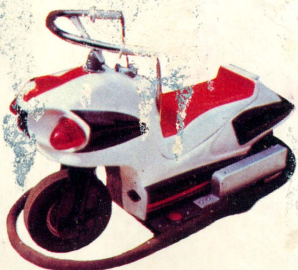
遊園機械の製造・販売・企画・委託経営・貸付

三共精機株式会社

東京本社　東京都文京区後楽園 2—4—5 電話03 (811) 9528～9
大阪支店　大阪府守口市寺方本通り2-12 電話06 (998) 9251～2
中野工場　東京都中野区中野5—1—15 電話03 (387) 2295

限りなき前進と創造を続ける、技術の昭鉄

営業用　バッテリーカー

桃太郎　ドッジエム　姉妹品

レインボー・バイク

ライトプレーン

昭和鉄工株式会

東京都北区志茂２丁目31－

電話　03（901）１２８５（

カラフルなテントはアミューズメントの創造美――

各種レジャーテントの総合メーカー

◆各種大型　ジャー用テント

◆雨除・日

◆建築用

◆その他

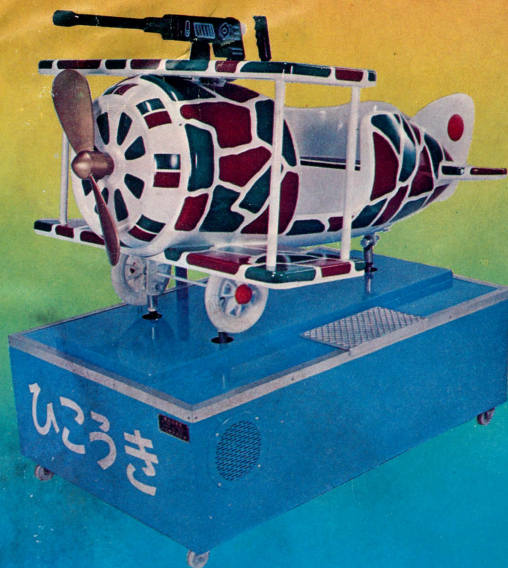
かしたデザイン・設計・施工

株式会社 **大阪テント**

本社工場
大阪市東淀川区三津屋中通１丁目１６
電話（06）309－8581～5　〒５３２

子供達の夢を育てる

サハリ仕様

高　さ	1000m/m
巾	700m/m
長　さ	1450m/m
重　さ	100kg
タイマー	1分　30円
機関銃音付	

ひこうき仕様

高　さ	1100m/m
巾	750m/m
長　さ	1500m/m
重　さ	100kg
タイマー	1分　30円
機関銃音付	

メリーゴーランド用 チョッパーサイドカー

納入先　近鉄百貨店　関西娯楽K．K様

加藤鈑金工業

本社・工場　大阪府茨木市奈良325の1

TEL　茨木 0726 (25) 1886 (代)

交流電動機等応用機器類製造事業登録番号　大才1019号

通産省型式許可番号　▽才91－5036号

アミューズメント産業 12月号

VOL.2 NO11.1973

AMUSEMENT INDUSTRY

AMUSEMENT INDUSTRY AMUSEMENT INDUSTRY.

この業界に惟う

小　野　　定　良

この業界には駈出しで、経験も少なく、先輩のよき指導を得て、ようやく今日、社の一部門（レジャー事業部）として仕事をさせて頂いて居ります私共に、協会機関誌への寄稿等とは、全く汗顔の至りですが、折角の機会でございますので、所信の一端を申し述べたいと思います。

消費経済時代が当然の合言葉の様に流布されている今日に於きましては、今迄全然関係のない企業の第三次産業への進出がはなはだしく、中でもレジャー産業の急速な発展と共に、これに対する攻勢は一段と激しいものが感ぜられます。

レジャー産業のうち、私共と最も関係の深い、公園、遊園地、遊戯場、娯楽施設等においても、従来の在り方からだんだん変化して大規模となり、いわゆる総合レジャーの一環にアミューズメント関係が包含されると言った様な形態になって行くことも否めません。

従って、私共アミューズメントに携わるものは、これらの時代の推移を先読みする位の心がけで、その内容を把握し、臨機応変に善処して行かなければ、企業として成立たなくなると思います。

現在協会を中心とした諸委員会における研究、関係官庁の指導、及び外部有識者へのシステム調査依頼等々にその成果を期待している状態であり、他の業種に比べて全般に立遅れていると言っても過言ではないとでしょう。

これらは従来、アミューズメントそのものが主要企業としての価値観に誤解があり、埋もれた分野であったものが、今や必要欠くべからざるものとして要求される存在になったのでありまして、大いに検討を要するものと存じます。

今後レジャー産業の発展により益々大手企業が、この業界に対して触手をのばしてくることは必至と思われますが、特殊な業界故に、そう簡単には踏込めなはずで、私共はこの機会に方向をいち早くキャッチしつつ、新製品の開発につとめると共に、所謂大同団結して発足した全日本遊園協会を充分に活用し、育成し、立派な業界として確固たる基盤を築くことを念願するものであります。

ゲームセンターは、普通の場合繁華街の商業地にある。したがって今迄は比較的騒音問題から自由であり得たと思われる。しかし、ゲームセンター新設の数が増えつつある現在、住宅地に隣接した場所に新設されることが多くなって来ているし、繁華街の商業地であっても店舗に居住者がいたり民家が残っている場合もある。そのような場合は、当然生活する人の権利が守られる訳で、比較的大きい音を出すゲームセンターが、やり玉に上がるケースが多くなることも予想される。それが時に見受けられるといった程度ならまだしも、各地で問題が起こり、報道されるようにでもなると、我々の機械娯楽業界が騒音公害の発生源だというそしりを受けることも考えられる。もし幸いにしてそこまでには至らないにしても、公害に対して厳しく糾弾しようとする姿勢が一般的になった現状においては、その対策を完全にしておくことが、必要不可欠であると考えられる。特にオペレーターというサービス業においては、その努力を欠いては失格といわなければならない。

しかるに、現在、騒音に対してどれほどの配慮がなされているかと問うなら、どういう答えが返ってくるだろうか。例えばメーカーにしても、自社の製品がどの程度の音を出すのか、そのデータがあるだろうか。オペレーターは、ロケーション新設に当たって、音に対してどの程度配慮をしているのだろうか。

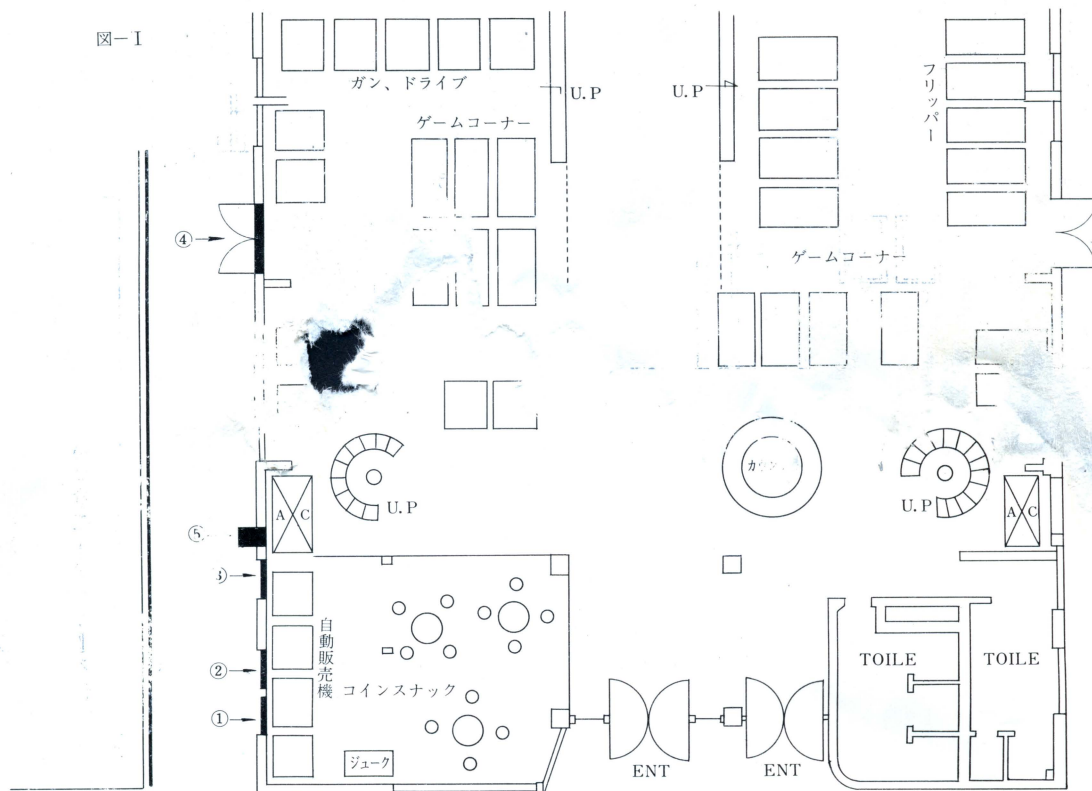
次に紹介する例は、㈱シグマのロケーションにおける騒音問題とその解決への過程である。

資料はすべて㈱シグマの提供によるものであり、この稿のまとめには中野区役所公害課のお話も伺い、正確を期した。

●問題の発端

図Ⅰは、東京都中野区中野にあるゲーム・ファンタジア・ナカノの平面図の一部である。正面入口に向かって右側は、銀行であり、建物の構造上からも、夜間無人になることからも問題はない。また後部に隣接している建物も問題はないが、図に書かれている部分の左側が二メートルの避難通路をはさんで一・五メートル位の塀があり、すぐ民家（表は商店）になっ

ている。さらに寝室の窓が二階にあって、サッシの窓をへだてているだけとなっていて、その家から騒音に対する苦情がでた訳である。

東京都公害防止条例による騒音規制は左の表のようになっている。

区域＼条件	地域	朝 音量	朝 時間	昼間 音量	昼間 時間	夕 音量	夕 時間	夜間 音量	夜間 時間
第1種	住居専用地区	ホン 40	午前6時〜午前8時	ホン 45	午前8時〜午後7時	ホン 40	午後7時〜午後11時	ホン 40	午後11時〜翌日午前6時
第2種	住居地域	45	同上	50	同上	45	同上	45	同上
第3種	商業地域及び準工業地域	55	同上	60	午前8時〜午後8時	55	午後8時〜午後11時	50	同上

ゲーム・ファンタジアの場合、第三種の商業地域にあたり、

夜間（午後八時〜十一時）

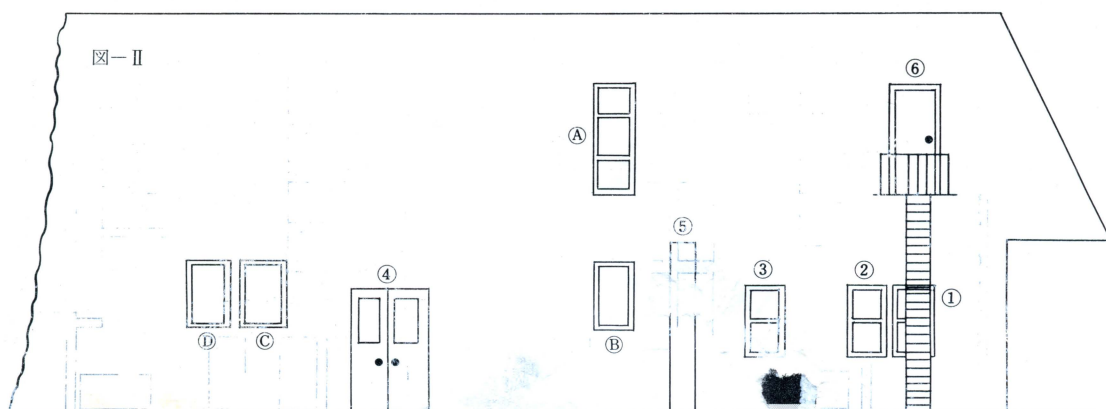
五五ホン以下

深夜（午後十一時〜午前六時）

五〇ホン以下

に抑えなければならない。また商業地域であっても、住宅がある場合、規定量以下であれば良いという訳では必ずしもなくて、人間優先の思想から、住民感情を考えに入れて指導することもあるということである。（中野区役所環境部公害課指導係長、小出豊之助氏談、以下同じ）

公害課による測定の結果は、先に述べた通路で、約六〇ホン（恒時ではない）あり、規定量を越えていた。したがって、何らかの対策をたて、規定量以下に抑える必要が生じた訳である。

ここで、不利な条件が二点あった。ひとつは、クレームをつけた家が建築基準法の建蔽率違反の建造物であるということで、塀に密着して家屋の壁があり、通路へ漏れる音をまともに拾ってしまうことである。次に、五五ホン以下に抑えると一口にいっても、それはかなり難しいということである。

公害課の説明によると、五五ホンというのは厳しい規制ラインで、静かなモーターが廻る音でも、五五ホンをオーバーするとのことだ。

㈱シグマには、恐らく二つの方法があったはずだ。不利な条件を承知で改善の努力をすることと、建蔽率違反を逆手にとって、居直ること。そこで取った方法は、当然、完全に問題を解決することだった。完全にという意味は、住人の感情を完全に和らげることまでも含まれていて、単に音を規定量以下にすることだけではない。

●対策

ゲーム・ファンタジア・ナカノの避難通路側の壁面は、図IIのようになっている。①~③は窓、④は非常出口、⑤はエアコン換気ダクト、⑥は電気室の扉で、図には書き入れてないが、換気ファンが取りつけてある。Ⓐ~Ⓓの窓は、消防署に排煙窓として指定されているものだ。壁面はモルタルぬりである。

対策として、まず音がもれる原因になっていると考えられるこれら[illegible]扉、ダクトの処置が実行された。

●排気ダクトは、不燃処理液に浸した毛布でくるみ針金で縛りつける。下へ向けてあいている排気ダクトの口の下には、吸音材を入れた箱を置く。電気室の排気ダクトも同様にし、向きを変える。取り付け口の穴を完全に埋める。

●窓はすべて二重にし、その間には防燃処理を施こした毛布を詰めこむ。窓としての機能を中止し、開かないようにして目張りを施こす。

●片開き小窓は窓として使用せず、外壁に合板を打ちつけ、窓と合板の間に不燃毛布を詰めこむ。

●非常扉は、扉を新規に取り替える。ピンチブロックなどのパッキンを取りつける。

●ゲーム機の配置を変え、音の大きいものは壁面より遠くする。

以上が主な対策としてただちに実行された。実行に際しては、消防法による材料の適否を調査し、公害課の指導を受けている。

さらに、極力音を出さない為の対策として、次のような営業規定を設け、厳守することになった。

●午後七時以降、外部への放送はやめる。（外部スピーカーを取り換え、二台使用していたものを一台にし、音が拡散しないようにした。内部のスピーカーも取り換えた）

●午後七時以降、レギュラーBGM、マイクの音量を極力抑える。

●午後十時以降、BGMは使用しない。マイクの使用は極力避ける。

●平日の午後十一時以降は、原則として営業しない。

これは営業面でのマイナスをある程度覚悟した処置であるという。しかし、実際に実施したところこれによる売り上げ減少は、ほとんどみられない。地域社会に好かれ溶け込まなければ、ゲームセンターの将来はあり得ないとする、基本方針からとった処置が、間違いではなかったと思うと、店長の宮崎氏は語っていた。

隣人の感情に対する対策は、まず右に述べた諸対策を、すみやかに実行することから始めた。つまり、自分のクレームに対して、十分な手応えがただちにあるということ、相手の誠意が感じられることが、この種のトラブルには一番大事だということだ。また、相手の立場を十分考慮して、諸々の自主規制を打ち出したこと。たとえば、レギュラーBGMの中止時間

を最初は十一時と考えたが、人が眠りにつく時間前に、ということで十時にくり下げたことである。そしてこれらの時間は、絶対厳守するようにした点も、相手に与える印象は大きい。いつまで続くかわからない音は、きわめていらいらするものだが、毎日ある時間には必ず止まる音に対しては、人間の許容力は非常に大きくなる。また、普段と異なる予定がある場合は、必ず事前に連絡に行き、何か事が起った場合、たとえばはずみで大きな音を出してしまった時など、すぐ詫びに行く。他に何かの行事がある時は、招待するなど、積極的にコミュニケーションを図った。そういう努力を続けた結果、クレームが減った後、半年を経ずして、すべて円満に解決している。今は、外で出会っても、にこやかな挨拶を交すようになったという。

また通路にもれる音量も、公害課による測定の結果、問題はなくなったとのことである。

以上述べたのは、あくまでも臨時の措置であり、近いうちに、今回の経験を活かして、本格的な改装が行なわれる予定であるという。

ゲーム機の音量の例

この㈱シグマの騒音問題解決の過程で出てきたいくつかの資料のうち、もっとも参考になると思われるゲーム機の音量調査を紹介しよう。中野区役所公害課の測定によるものである。

表Aは、今流行のホッケーゲームである。図表の水平方向は、周波数で、単位はヘルツ。垂直方向は、音の大きさで、単位はホン。ホッケーゲームは、基準の一〇〇〇ヘルツで、約八三ホンあることを示し、最高は約八五ホンである。グラフは、C特性と呼ばれるもので、純音との比較で測定される。A特性（耳に感じる音）で測定した場合は、低音（ヘルツが小さい）部へいくに従ってグラフは急速に落ち込む。（耳に聞こえなくなる）なぜC特性によるグラフを取り上げたかは、後で述べる理由による。このグラフで、ホッケーゲームは、高音になるほど音量が大きいことがわかる。周波数に関係なく、第三種区域の昼間の規制ホン数を越えている。これは他のゲーム機も同じである。

表Bは、ドライブゲームである。走行音は、低音ほど大きく、衝突音はやや低音が急に大きくなっている。高音部は、両方とも似たような大きさである。

表Cは、ガンゲームで、飛行機を打ちおとすもの。

表Dは、やはりドライブゲームである。

●防ぎにくい音、防ぎやすい音

すべてのゲーム機が規定ホン数を越えているからといって、音を小さくすれば良いというものではない。ゲームの魅力の中に、音という要素が入っているのは言うまでもないことであるからだ。実際に、音の出ないゲーム機を想像すれば、まったく味気のないものである。遊ぶ客など居ないのは眼に見えている。それではどうするかというと、まず不必要な音は出さないようにすること。そして、出た音を外にもらさないようにすることだ。音はゲーム場の内装によって、吸収できる。ここで、問題なのは、高い音ほど吸収率が良いということである。ちょっと考えただけなら、高い音ほど外へ聞こえそうなものだが、同じ音量の高音と低音を吸音材で防いだ時、高音は大部分吸収でき、低音はほとんど抜けると考えてよいという。このことを知って、グラフをみると、ゲーム機のレイアウトに大いに参考になると思われる。特に一方が民家である場合に、むしろ高い音の音量が大きい右上がりのグラフのゲーム機をその側に配置した方が良いことになる。ゲーム・ファンタジア・ナカノでも変更後のレイアウトは、図Iの左側の部分にホッケーゲームを配しているなど、グラフをもとにゲーム機が配置してある。

また低音ほど、特に夜間、睡眠に入る人間の神経に障るという。低い得体の知れないうなりなどが聞こえると、寝苦しい経験を誰もがもっていると思う。

●騒音対策を考慮に入れて機械の製作、ゲーム場の開設を！

最初に述べたように、今までは比較的無関心でいられた騒音問題も、今後はますます大きな問題になってくることが予想される。メ

ーカーもオペレーターも、今からそれに対する心構えをもっておく必要がある。そして、もし騒音に対する苦情がきたなら、すみやかに対処する姿勢が何よりも肝要であろう。人に夢を与える、人に楽しさを与えるアミューズメント産業が、騒音公害のそしりを受けるようなことは、絶対にあってはならないのである。

　ここにあげたひとつの解決の例と資料を、他山の石としてはならないし、公害課の㈱シグマに対する「精一杯の努力をした」という評価を、誰かが覆すことがあってはならないと思う。

表―A

最高音量
C特性 all over　87ホン
A特性　87～88ホン

オクターブバンドレベル dB (C)
周波数 c/s

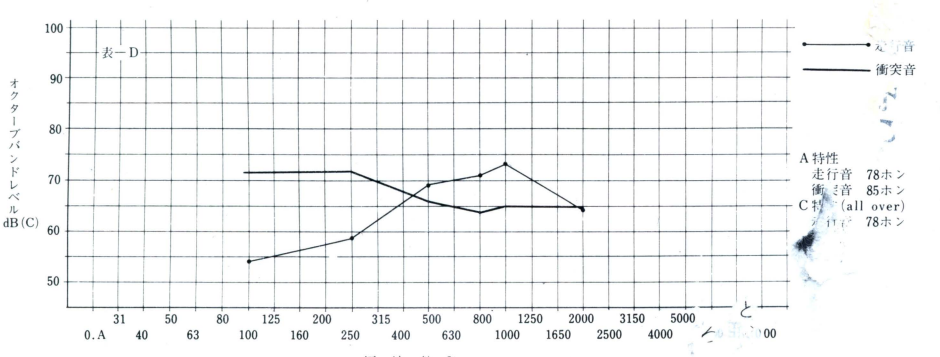
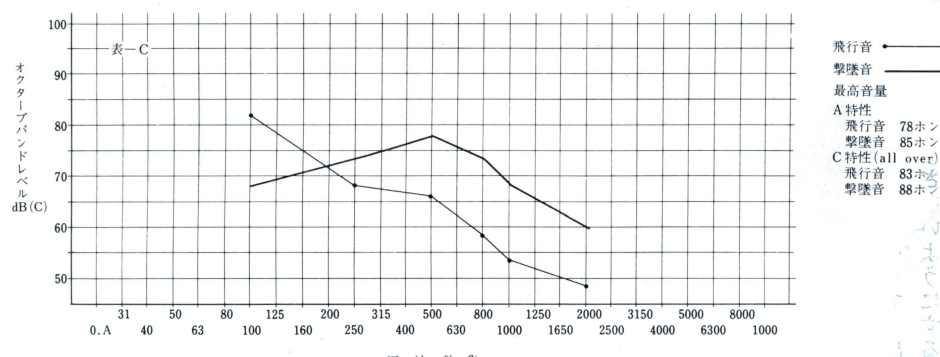
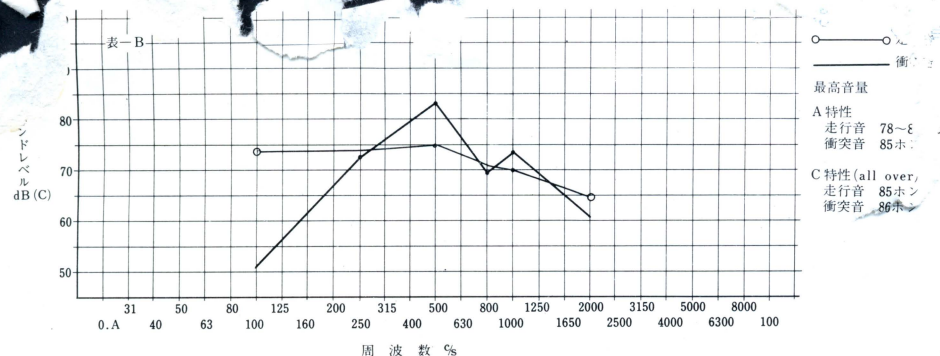
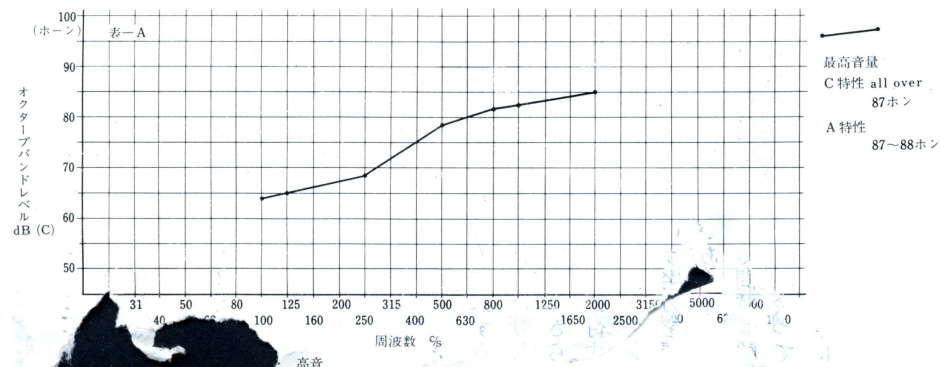
表―B

最高音量
A特性
走行音　78～8
衝突音　85ホ
C特性(all over)
走行音　85ホン
衝突音　86ホン

オクターブバンドレベル dB (C)
周波数 c/s

表―C

飛行音
撃墜音
最高音量
A特性
飛行音　78ホン
撃墜音　85ホン
C特性(all over)
飛行音　83ホン
撃墜音　88ホ

オクターブバンドレベル dB (C)

ショー委員
第12回アミューズメントマシンショー
を語る

出席者（敬称略　順不同）

中村　雅哉＝㈱中村製作所	**田[illegible]　隆[illegible]**＝セ[illegible]・エンター[illegible]
内田　博＝㈱友栄	**藤原　忠昭**＝㈱フィ・アンド・ウィ貿易
大熊　博[illegible]＝日本娯楽機㈱	**宮原　久**＝日本自動販売機㈱
杉原　寛＝㈱サン工芸	**森　武美**＝㈱タイトー
鈴木　歳男＝㈱東洋娯楽機	**八木嘉兵衛**＝三共精機㈱
	和田　典夫＝協会事務局

中村ショー委員長あいさつ

本日は、お忙しい中をショー委員の方々にお集まりいただきましたのは、先日、東京晴海会場で開催されました第12回アミューズメントマシンショーについて、反省会を持ち、今年のショーの問題点や今後の課題等につき、自由な形でご討議いただき、次回の参考としたいと考えたからです。

この座談会は協会機関誌に掲載し、協会の基本的姿勢やショーのあり方について広く業界関係者の理解を深めていきたいと考えております。掲載にあたっては匿名にいたしますから、自由に忌憚のないご発言をお願いします。

入場料について

A・今回初めての試みとして大人一〇〇円、子供五〇円の入場料制をとったわけですが、この点についてはどうでしょうか。

入場料の収益は三日間のトータルで四三万円とショー収支の面では非常にプラスだったわけですが。

B・全く抵抗はなかったようですね。かなり昨年と比べ入場者の整理がなされて混雑しすぎるということもなく、お客さんと話をするにはよかったと思いますね。

C・今年の場合、あまり関心のない人は入ってこないということで何かショー自体に重みがでてきたように感じました。

B・入場料という制限を設けることで四三万円の収益があったというプラス面だけではなく、もっと積極的なプラス面があったということですね。

A・来年もこれはぜひやっていただくとよいと思いますよ。

メダルゲーム関連機器の出展

A・今年のショーの新しい傾向という点ではどうでしたでしょうか。

D・ビデオゲーム機が目立ってました。あれは今後も増えると思いますね。

E・のりもの機では昨年多かったキャラクター商品がなくなり、又従来の形に戻っていましたね。

A・最近、メダルゲームが業界で大きな注目を呼び、これら関連機器を出展したいと要望が今年は昨年以上に強くありました。ショー

委員会としてはスロットマシン、ロタミント、ビンゴの三機種を除くメダルゲーム機器には赤、プライズマシンには黄、その他には白のステッカーを標示することで、メダルゲーム機器の出展を許可したわけですが、この点はどうでしたでしょうか。

F・今回は全体的なムードとしてその色分けで云うと赤が目立ってましたね。

G・私もちょっと意外な感を受けました。アレッという感じで。

H・従来、子供対象にやってこられた方々の中には〝子供に夢のある機械娯楽を与える〟という業界の性格がゆがめられるのではと云った危惧の声も聞かれたようですね。

F・アミユーズメントマシンショーでありながら、マシンではない、ルーレットやブラックジャックなどのテーブルが目立ってましたね。

A・ただね、警察庁が出展してもらっては困るという三機種をあげ、それ以外は一応認めようといっている時、こちら側がルーレットはどうですか、何はどうですかと云っていけば、それも一緒に不許可になってしまう可能性があったわけです。ショー委員会としては自から業界の範囲を狭ばめることは本意ではありませんから、後は各出展者の良識にゆだねるという方法をとったわけです。

F・どうも私は中途半端な印象を受けましたね。私は別にあれに対し反対ではないですから、同じやるなら、もっと豪華に別コーナーを設け、18才未満は入場できないようにしてやったらどうかと思いますね。

A・当初、別コーナーを設けることも考えないではなかったのですが、警察庁は「それは効果が薄く無意味だろう」という意見だったわけです。

　ただ、後で、ショーを見にこられて「やはり、別コーナーを設けた方がよかったかなあ」という感想は、おっしゃっておられましたね。

F・全く別の建物でやってはどうかという意見もありましたが…。

G・それは協会としてまずいのでないでしょうか。

E・ただ、このままの趨勢ですと来年のショーは赤のコマが大半を占めることも予想されますから、やはり、協会でアジャストしていただいて、全体の適当なバランスを考えていただきたいですね。

C・今回のショーは全体的な印象として、子供対象と云うよりも大人対象の製品が多かったような印象を私は受けたのですが。

E・屋上遊園地向けの製品は確かに少なかったようですね。

C・新製品の開発が高度な技術を駆使したマシンという方向に進んでいくと、どうしても子供対象のものからはずれていく傾向がありますね。

F・もっと早い時期にショーのテーマをP・Rしておけばどうでしょうか。そうすればテーマに沿った製品を開発することもできるのでは?。

E・それはちょっと無理ではないですか。ショーのガイドラインを打出すことは必要だと思いますが。

B・ガイドラインといえば、協会の基本的ポリシーやショーコードに関して、協会員のみなさんにはよく認識していただいて、あまり問題は起らないのですが、どうも非会員の出展者にいろいろと問題が起るケースが多いようですね。これは協会としてももっと事前に詳しい説明会を持つなどの努力が必要なように思うのですが。

A・オリエンテーションを開くことを来年は考えていただいてもいいですね。

　それと各社の出展内容について事前に協会へ提出してもらい、一応のチェックをすることも必要ですね。

コピー商品の出展問題

F・この業界の大きな問題であるコピー商品の出展についてはどうでしたか。

A・ショー委員会としては最終的に「各企業間における交渉事項」として処理し、判定や出展規制はしなかったわけです。ただ、ショー委員会が「コピー商品は出展できないんだ」という姿勢を打出したことは意義があったのではないか、また、ショー委員会としてはそれが取りうる限界だと思います。まあ、ちょっと生にえの不満足な感がなくはなかったのですが…。

E・これはショー委員会がどうこうする問題というよりも協会が取組むべき問題ですね。それに判定が非常に難かしい。

C・ショー委員に正確な判定を下す技術能力もない。また、特許法等による権利の確定もなく、警察

のような強権を持たない以上、今回の処置がショー委員会として取りうるギリギリの線でしょうね。
B・ただ、この問題は[illegible]ては避けてとおれない[illegible]すから今後、協会として何らかの基本的方針が打ち出されてくれば[illegible]ー委員会もそれに準じてやっていくということでしょうね。

大型業者の初参加

H・大型業者が今回、初参加されましたが、この反響はどうでしたか？
G・私のところは今回が初参加でしたが、予想以上の反響がありましたね。会期中の成約はなかったですが、その後の引合いは相当ありました。まあ、これで出展費用がいくらか帳消しになってくれのではと喜んでいるのですが（笑）
[illegible]ういう話は非常にうれしいで[illegible]
H・大型業者の場合[illegible]大型機をそのまま出展できないため、パネルや映写フィルムを使うなど、各社とも苦心されていたようですが、何かもう一つモノ足らない、中途半端なところもあったようですが。
A・表入口に大阪誤楽さんが汽関車を出展されていましたが、あれは入口が引立って非常によかったですね。
G・私共は屋外出展ができるとは全く知らなかった。もし知っていたら絶体に大型機を出展したかったですね。
F・会場横のプールは使用できないのでしょうか？
G・いや、申請すれば使えますよ。ただ、水代とかの費用は別途請求されますが。
F・あそこで水上乗物機のデモンストレーションをやれば、P・R効果はバツグンじゃないですか。ショー自体としても賑やかになって一層盛上りますね。
A・デッドスペースが利用できればショー委員会としても収益の面で非常に助かりますね。
　今、お話のあった大型機による屋外の有効的な利用方法はぜひ、来年は企画していただきたいですね。そうなれば、今迄の小型機中心のショーと違った面がプラスされて、より充実したショーとなり、大型小型の合同団結した全日本遊園協会にふさわしいショーとなる。
　それに先程、お話のでた今回のショーが大人対象の要素が強かったという点でもバランスがとれるのではないでしょうか。

中村氏

ショー運営の反省点

H・昨年のショーの反省会では、▽マークの未取得マシンの出展とか、いろいろ会期中に問題が起り、ショー委員の方々がご苦労されたようですが、今年は何か問題がありましたか。
A・ショー期間中に問題が起り、ショー委員会がその対策に追われ一応、昨年のショーの反省会で指摘された点についてはショー委員会がフォローできたということですね。これは一つの進歩だと思います。
F・今日はショー委員の反省会ですから一つ反省しますと（笑）ショー委員のみなさんが商談に忙しかったのか、緊急集合などで少しショー委員の動きがにぶい面があったのではないでしょうか。やはり、わずか三日間ですから、その間ショー委員は一カ所に詰めて運営業務を処理できる体制を作っておく必要がありましたね。

G・やはり、時間を決めて分担体制をとるべきでしたね。

E・電話の呼び出しとか連絡とかのために、予算をとってアルバイトを雇ったらよかったですね。場内の騒音のために呼出しもなかなか通じなかったようです。呼出しを有料にしてそれでアルバイト料をおぎなうという方法も考えられます。

B・他と比べて、[illegible]の場合、呼出しが多かった[illegible]を受けましたね。各コマ毎にベルを取付けるとか、あるいは無線ベルを各自が携帯するとかの方法もありますね。

[illegible]・それは来年の研究課題です[illegible]

F・今年は会場の騒音が特にひ[illegible]かった。あれは何とか規制できないものでしょうか。音を出さないと人を引き寄せられないような機械はこの際、遠慮してもらったらどうですか。(笑)

E・いや、この業界はうるさいのが特徴の業界ですから、(笑)。

一台毎ではセーブしていてもあれだけの数が集まりますと大[illegible]騒音になってしまうわけ[illegible]ね。それに実際問題として規制は難かしい。

F・来られているお客さんと話をしていても顔を寄せるようにしなければ通じないというのはちょっとひどすぎると思いますね。電光掲示板でも取付けて、何ホーン以下に押えるという[illegible]措置は必要だと思いますが。

I・私のところのコマでは電話を引いてましたが、うるさくて話が聞きとれない程でした。やはり、各コマ毎の規制は難かしいでしょうがコーナー単位での規制は必要ではないでしょうか。

C・ガードマンに場内を巡回させて、あまりにひどいコマは注意を与えるなどの対策はショー委員会で考えてもよかったですね。

A・来年のショー委員会では、アルバイトやガードマンを雇うなど、キメの細かい運営上の対策を講じてもらうことが必要ですね。

[illegible]・今回、搬出、搬入にはアルバ[illegible]トをやとってスムーズにいったようですが。

C・表入口から搬出していた業者[illegible]ありましたが、あれはよくない[illegible]ですね。

[illegible]・まだ、入場者が会場に残っているのに搬出していた業者もありましたが、あれは業界のイメージ[illegible]ウンになりますよ。

[illegible]今回、入場者にワッペンを手渡し区別したわけですがこの効果はありましたでしょうか。

C・確かにアイデアは素晴らしかったが、実際的な効果は薄かったようですね。

I・やはり、そうですか(笑)。

C・会期中につまづいて転びケガをした子供さんや気分が悪くなった方もおられたようですので、やはり、簡単な応急医薬品は事務所に備えておくべきでしたね。まあ、これは小さなことですが、来年はひとつ、こうした小さいところにまで目を配っていただきたいと思います。

I・コマづくりで何か問題が起ったようなことはございましたか?

G・施工上の違反事例が二、三ございました。前もって相当、詳しく説明しておいたのですが、カーペットをピイタイルに直張りするとか、残材をそのまま残して帰られたところがやはりありました。

それと晴海会場の場合、防煙処理届を提出しなければならないのですが、自社装飾された出展者の中にはそういうことをご存知ない方もおられて、事務局にご足労をかけるようなこともありましたね。

B・今回、違反的なコマづくりや

田中氏　　森氏　　鈴木氏

各社の寸法取がマチマチで、節[illegible]コマヅラが不揃いになるとか[illegible]題が起ってきたわけですが、[illegible]はやはり、全体の調和、統[illegible]かるためにも協会がコマづ[illegible]でも指導、管理する必要[illegible]問題ですね。

・・・

ショーのメリットについて

B・毎年ショーを見ていて感じることですが、各コマの業者の方々が通路に多勢出てきている。これはちよっと異様な感じで、他では見られないこの業界独得のショー風景ですね。場内関係者の整理という点から、もう少しどうにかならないものでしょうか。少しみっともない感じを受けるのですが。

E・やはり、出展業者にとってはショー会場で普段御撫沙汰しているお客様と会えることもショーのメリットの一つですから、コマ内に籠っていたのでは駄目だと云うことでしょう[illegible]

J・これはこの業界の特殊な体質ですね。やむをえないのでないですか。

C・他の各社の傾向や動向をキャッチするためにもコマの外に出てゆかざるを得ないですね。

A・わが社でも出来る限り社員をショーに来させていますが、これは非常に社員のプラスになる。それと社員が家族をつれて来たりしていますがこういったこともショーのメリットでしょう。

ただ、もっと欲をいえばあの場で具体的な成約ができれば各社のトップもショー予算を出しやすくなるのでしょうが（笑）

アメリカのMOAではみんな伝票を持っていますね。

C・MOAの場合、遠方から来られる人々が多いですから、あの場で商談して契約を済ませてしまうケースも多いようですが、我々の場合は、そこで一応の手がかりをつくり、具体的な商談は後日行なうのがほとんどのようです。

E・私は他の見本市に出展した経験がありますが、毎日日報が回ってきてその日の成約額を報告[illegible]なければいけないのです[illegible]、ちよっと引合い[illegible]た分までも成約額に入れて報告するわけです。ですから成約額を云々することはあまり意味がないように思いますね。

・・・

宮原氏　藤原氏

統一したムードづくりを

H・各コマの装飾や出展品などの内容は昨年よりも充実してきているが、各コマがいわばバラバラで全体的な統一がない、マトマリに欠けていたという声も聞きましたが……。

F・全体の統一したムードづくりは必要ですね。例えば今回のショーの統一カラーはグリーンにするとか……。今回はジュータンを敷いているところもあれば敷かないところもあるなど、何かバラバラな面が目につきました。

B・現在は協会が出展各社にコマを売る形が基本的ですが、今後は協会が全体のレイアウトを行ない、パートパートを各社に分担してもらうという形も考えられますね。

そうなれば全体として統一のとれた[illegible]が可能ですね。

B・今回のショーでは目標以上の収益があったわけですから、中庭をデコレートして共通の広場をつくるとか、入口のアーチや看板、テーマ塔にもっと金をかけて立派なものをつくるとか、今後はもっ

第12回AMショーをふりかえって

AMショー委員長　中村雅哉

昨年の第十一回につづいて、今年も、大役であると同時に憎まれ役でもあるショー委員長をお引き受けした。社長としてひとつの会社を預かっている身でもあるから、時間的にも、その他の面でも、犠牲も大きかったのであるが、手慣れた任務でもあるし、またある意味では最も協会らしい行事でもあるので、まずは無事に三日間を終えることができ、今の私に浮かぶ思いは満足ということだろう。

さし当たっての問題もなく、目されていた収益もどうやらあげることができた。そしてそれが、積年の日本遊園協会の実績として、積み重ねられた訳であるからだ。もと[illegible]私一人の力ではなく、一に御協力下さったショー委員をは[illegible]の関係各位の努力に対して、敬意を表さなければならない。

ショーをふりかえって痛感するのは、様々な意味で我々の業界が曲り角に来ているということである。新製品開発の問題、新方式の問題、イミテーションの問題等、乗り越えなければならない問題が山積している。また、通産省をはじめ関連各省が、余暇対策に力を入れている現在、我々の業界も、昔のゲーム屋という弱い企業集団のイメージから、それらの期待に十分応えられる強い体質に脱皮しなくてはならない時でもある。その後期の業界の縮図が、今回のAMショーにあったといえると思う。

その中で、一部批判を受ける面があったことは否めない。しかし、たとえばメダルゲームの問題にしても、我々ショー委員会は、常に警察庁と密接な連絡をとり、御指導を受けつつ処理してきた。したがって、その過程で、これからの健全娯楽という考え方について討議を重ねていく共通の土俵は築き得たと思う。

積年の課題であるイミテーションの問題については、わずかに辻褄をあわせ、何とか乗り切ったという感があり、私としてはやや不本意な結果に終ったといえなくもない。だがこれはショーだけに止まる問題ではなく、難事業ではあるが、協会が[illegible]制度を設けるなど、日頃の活動の中で解決策を見つけて欲しいと考えている。

今年初めての試みである一般入場者の有料化は、ユーザーとの真剣な討議の場としたい為の規制の意味でも、有料化による収益という意味でも、成功であったと思う。それと共に、たとえばアメリカのMOAショーのように、もっとユーザーの立場が明確にわかる入場者の区分けの方法を考え、単なる作品展示会に止まらず、一年の商品仕入れは大部分がショー期間中に行なわれる位の出展メリットがあるショーにしたいという気持も起こった。つまり、主催者も出展者も、ショーのあり方について、一度深く問い直す時でもあると思えるのだ。

また、ショーそのものが成功のうちに終われば良いというだけではなく、一定の収益をあげなければならない義務がある。我々はそれに生真面目に取り組み、基礎装飾、印刷物の値段など、きめ細かくチェックし、その努力は今後も続けなければならない。

来年は大阪で、第十三回AMショーが開催される。これらの多くの課題がより解決され、さらに飛躍することを祈っている。

HOEI
新機種の開発に研究を重ねています
各種遊園機械専門メーカー
○企画
○設計
○製作
豊永産業株式会社
〒555 大阪市西淀川区百島1-3-66
TEL 06(475)0321～3

山田收男氏

東洋娯楽機㈱取締役副社長

今回の「この人と語る」は、大型遊戯施設では、業界の先駆者であり、リードオフマンの役割を果たしてきた東洋娯楽機㈱の副社長山田收男氏をお訪ねした。

二時間余りの時間、様々なお話を伺ったが、誌面の都合もあり、残念だがすべてを紹介する訳にはいかない。したがって、会社の創立の頃から、山田氏が工場長として、多くの機種を製作された頃迄を中心にまとめてみた。

「創業は昭和十年です。先代が向島でタクシー会社をやっていたのです向島の工場を新丸子に新築し、株式会社に改組して、製造・販売・委託業務を展開した。その後、向ケ丘遊園、京王遊園など新たな委託先も加わり、今日の主な遊園地にはほとんど委託先があり、一眼でわかるトーゴのカラーが見られる発展の礎となった。理工科出身の山田氏は、終戦後すぐに工場担当として、仕事に入り、それ以後、多くの機種の設計、製作にたずさわってきた。

戦前に築いた業績は、戦争一時中断されたが、終戦後の昭和二十一年三月に多摩川園が再開されついで花やしきなどが次々と再開されるに伴ない、東洋娯楽機も戦災で焼けたが、戦争の悪化とか人手の問題とかいろいろ苦労が続いて、そんなことよりも子供に夢を与える仕事をしたいと考え、この業界に入ったのです。新しい物好きということもあったのですが、最初に作ったのが歩く象で

この人と語る

した。その頃から日本娯楽機の遠藤さんに、いろいろ指導いただきました。遊園地は、昭和十五年に花やしきをやらせてもらったのを始めとして、豊島園、多摩川園、荒川遊園、二子玉川園などに委託業務に入った訳です。」

「最初にこれは自分の仕事だと思ってやった仕事は、船橋ヘルスセンターのコースターでした。当時は、レールの上を走ればよいといった程度のものだったのですが、単なるスリルだけではつまらないので、身体に感じるものにも、眼に映るものにも、演出が必要と考えて製作しました。」

製品、特にコースターについては絶対の自信がお話の中に感じられる。遡ってみれば、昭和二十八年三月に花やしきにコースターが設置された。これは、立地条件のため規模は小さいが、日本では、一番早かったという。したがって当時マスコミに大々的に取り上げられ、読売新聞には、"[illegible]のよみうりロケットコースタ[illegible]"と紹介されたそうだ。

「コースターの醍醐味を味わってもらおうと、単純なカーブだけでなく、渦巻きを取り入れたり、眼に映る効果を大きくする為に、デザイナーを置きました。その当時、デザイナーを置いたところはなかったように思います。また、専門工場をもっている会社もほとんどなかったようですね。」

そのような努力が、業界の脅威となった為もあってか"東洋娯楽機は、金をかけすぎる"といわれたこともあったという。

「その努力を認めてくれたのが西武の堤さんで、昭和四〇年に豊島園のサイクロンを製作させてもらいました。これが、私の一番自慢の作品です。」

豊島園のサイクロンは、三年前に、世界娯楽見本市を翌年にひかえたソ連の通産関係の人が見にきて、実際に乗ったという話もあり、アメリカのライフヤニューヨークタイムスに、日本の娯楽機はここまで進んでいると紹介されている。

もうひとつ、東洋娯楽機には、日本で初めて手をつけたものがある。

「昭和三十六年に通産省からお話があって、二年位前からアメリカより輸入されていたFRPがまだ製品の段階にはなっていないのでPRしたい。それには遊園地で使用するのが良いのではないか、ということで、通産省、三井高圧（当時の東洋高圧）とうちと三者で豆自動車を作りました。当時の豆自動車は鉄板で作られていて、ぶつかってベンベンになっていた。その隣りにFRPで流線型を出した豆自動車を並べた訳です。御存知のように、FRPはきれいなRが出るものですから、子供が皆流線型を選んだ、という記憶があります。」

そのFRPを最初に手がけた技術は、すぐに他の面にも活かされている。たとえば、デパートの屋[illegible]従来ごく小さくやっていた[illegible]上からも娯楽機とはこういう[illegible]というイメージを出したいと考え、オーナーとの意見が一致して作ったのが渋谷西武の屋上であるという。

「今は、メリーゴーランドとモノレールのホームが残っていますが、当時普通のメリーゴーランドは、トタンの屋根で、シャフトが見えていました。そこで、"アメリカのディズニーにある以上の物を作りたい"ということで、天井もFRPにして中世のインテリアの感じを出した。馬の形も、村田さんという彫刻家に、"競馬場で実際に走る馬をモデルに二分の一の型を作ってもらいました。それが今、各地で使われている馬の初めだと思います。したがって製作費は膨大なものになり、亡前社長と大

この人と語る

ます。したがって製作費は膨大なも分やりあいましてね。そんなに金がかかったら困るということで。」

このメリーゴーランドは、百貨店のシンボルとまでいわれ、今なお話題を呼んでいて、テレビの背景や有[illegible]化粧品会社の広告のバックに使用されている。

「僕はデザインにはうるさかったのですよ」と、山田氏は笑っておられたが、装飾関係に相当力を入れてい[illegible]は事実である。グリーンと青空[illegible]映える色を使うというのが基本で、本人が好む中間色に、それだけで[illegible]明るいイメージが出ないため、原[illegible]アクセントとして使ってきたそ[illegible]が関東を中心に、トーゴ[illegible]て知られている装飾で[illegible]

現在[illegible]とりまぜて三〇カ所に及ぶロケー[illegible]があり、その管理[illegible]機械の製作・販売の多方面にわ[illegible]娯楽機は、まじめに一般[illegible]そして、山田氏は[illegible]の制[illegible]担当してきた訳だが、副社長として[illegible]のは、今までの殻を破って脱皮しなければならない時期だという判断からだという。この二・三年は難しいという氏の言のとうり、日本の遊園地、遊戯施設は、その真価を問われる時であるといえよう。たとえば、デパートなどの屋上遊園地にしても、自然をとり入れると称して、遊戯機はむしろ退潮の気配にある。

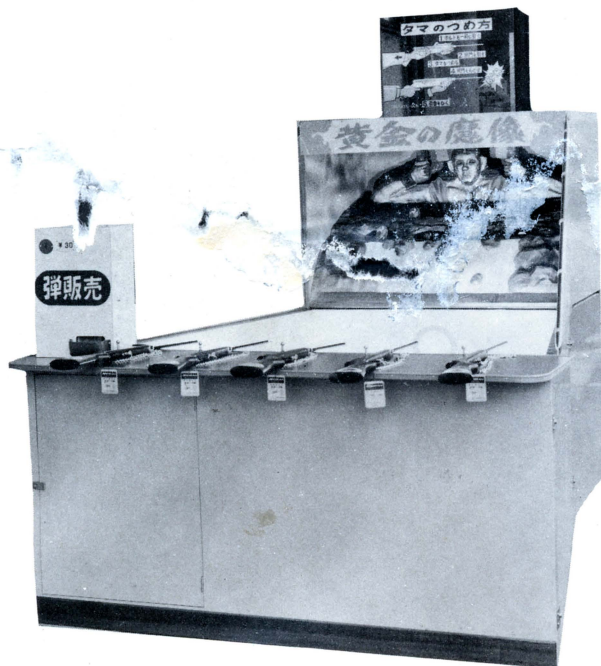
「今の傾向は、あと三年位で変わるとみています。もうすでに現在の傾向に対する反省が出てきていると思います。そこで再び遊[illegible]で[illegible]また考え直さなければならないことです。」

「過去は、日本の遊戯施設は、アメリカの五年後、あるいは十年後を追っていました。最近はその差が三年位に縮まっています。もう少したてば、並ぶと思いますが、その辺で傾向が変ってくるでしょうね。国民的なカラーの違いが出てきます。」

最近の遊園地は、催しものが多くなり、機械というハードウェアが軽視されてもいるようだ。またどこへ行っても似たような造りで個性に乏しいようにも思える。今後ますます多様化する要求の中で、遊園地は発展していけるだろうか。

「確かに個性に乏しい、機械が軽視されているという傾向はありますね。機械については、うちでは開発室を設け、よりすぐれた機械の開発に務めています。遊園地の将来に関して、業界の中でいろいろ心配しているむきもあるようですが、私は[illegible]んなに悲観はしていません。時間と費用はかかるが、必ず将来す[illegible]れた遊園地造りができると思[illegible]す。またレジャーが多[illegible]大型になっても、近[illegible]手軽に遊べる場所という遊園地の必要性は消えることはないと考えています。最近、小型も作っていますが、うちの主体はあくまでも大型で、脱皮を図るとはいっても、一歩一歩積み上げる努力はおこたらないつもりです。」（N）

大衆の健全娯楽…省力化「無人射的ゲーム」の決定版!!

空気銃でおなじみのNAKAYAが新しいレジャースポーツを開拓しました。

ゲーム機の特長

従来のコルク銃射的の欠点を全部解消しました

Ⓐ面積が僅か
Ⓑ組立式移動可能
Ⓒ銃の修理解消

①設置面積が僅か1.3坪です。
②銃は５丁常設のため、設置面積に比し他の遊技機５倍の売上がある。
（スペア銃が10丁用意されているので常に５丁は可動している）
③銃の故障、修理は業界に実績を誇る、東京ナカヤ銃砲本社が責任を以って行ないます。
④本機は全くの無人機です。本社が開発したプラ弾販売機により約5,000発収納できます。弾はまとめて販売機に一度入れるだけで約400回販売が出来ます。
⑤重量が軽く、組立式なので自動車で何処えでも簡単に移動・屋外営業も出来ます。

ゲーム機の仕様

①標的本体（[illegible]動式）
間口1200×高さ850×奥行850mm
②標的本体受
間口1250×高[illegible]00×奥行900mm
③カウンター
間口1800×高さ850×奥行450mm
④高級化粧板及アクリル板
標的本体とカウンター両端を囲います
⑤プラ弾銃
12丁（[illegible]弾銃・コルク銃）
⑥プラ弾[illegible]動販売機
１台[illegible]弾丸約5,000発収納出来ます。
⑦プラ[illegible]弾
10,000発
⑧打方指導板（アクリル板）付き
⑨銃の部品付き
⑩組立方法は本体と同送

No. 1 怪獣．No. 2 黄金仕様同じ

社　員　募　集

応募資格
・営業部（高校卒以上の男子若干名、年令問わず）
・アーチェリー指導、遊園設備経験者、優遇

待　　遇
・６万～10万円

応募方法
・自筆ペン書履歴書
・身体検査書
・卒業証明書
・名刺顔写真各々添えてお申し込みください。なお文書で希望条件ほか特技を列記ください。
おり返しご返事申し上げます。

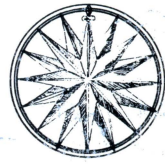
営　業　品　目

狩猟銃・射的銃／潜水用具／アーチェリー一式／ナカヤ無人射的機／ユニット式可動標的機製作・設備・販売

ナカヤの無人射機は高収益で定評今すぐ

総合レジャー用品製造元
東京ナカヤ銃砲本社
東京都江東区亀戸１―40―５　☎03（681）2017

総発売元 株式会社 **ナカヤ**
東京都渋谷区東 1-26-26 ☎03（409）2711（代）
渋谷駅近く並木橋際富士ビル11F

よみもの

日本人を越えた日本人
南方熊楠
（みなかた・くまくす）

茂助生

〃小才が利いて、頭の回転が、万事ソツなくやってのけるが、セカとゆとりがなくて、スケールが小さい感じ〃というのが、平均的日本人だといわれている。

しかし、まれにトテツもなくスケールの大きい「はみ出した」日本人もいる。

南方熊楠は正にそういう「はみ出した」日本人である。

この人の名前の呼び方は、[illegible]タ・クマクスが正しい。

南方家は代々紀州日高郡矢[illegible]生という所の庄屋をしていた。のち和歌山に移り県下有数の富豪となった。

熊楠は慶応三年四月十五日、その次男として生まれた。父は弥兵衛（後に弥右エ門）母はスミ。

小学校に入るころ、すでにその天分は現われはじめ、当時徳川時代以来一般に用いられていた節用集（日常用の簡易百科事典）を借りて写しすっかりモノにしたのを手はじめに本草綱目（植物学・薬学）諸国名所図会（地理・社会）大和本草（植物学）なども写しとって片っぱしから憶えた。

和漢三才図会百五巻（日本最古の百科事典）を本屋で立読みしながら記憶して帰っては筆写し、五年かかってとうとう全部写してしまった。

これには商売一辺到で学問に関心のない父弥兵衛もカブトをぬいで、当時としては思い切った中学進学を許した。

中学三年のとき、勉強のひまに漢訳一切経二千冊（七千巻）を読みつし、このうち三千三百巻を毛筆で写し[illegible]それを積み重ねると等身になった[illegible]。

その寺の記憶は、彼の晩年までもり[illegible]に残って、原文のまま論文の中にすこしの間違いもなく引用している。しかも、この一切経を生涯三度も精読した。そしてさらに、日本書紀、古事記の日本古典はもちろん、そのころすでにあらわれはじめた天才的な語学力で人類学、民俗学から解剖学まで片っぱしから原書で読んだ。

一度は彼を商人にしようと考えた父も、どうしても勉強を止めずに学問で身を立てようという息子の決意を見て、中学校以上の教育を受けさせることに踏み切らざるを得なかった。

こうして熊楠は和歌山中学を卒業すると知人をたよって上京した。明治十七年の三月だった。学校は共立学校。（後の開成中）

中学時代すでに原書をこなす実力を持っていた彼には、英語は楽しい学課だった。

彼は毎日図書館に入[illegible]びたり[illegible]例の調子で和漢洋を片[illegible]っぱしから征服していった。その時、彼をとらえたのは生命の原形、アメーバだった。

「自分の生涯は自然科学の研究だ。」方針はきまった。

イギリス植物学のオーソリティ、パーレー博士とアメリカの植物学者カーチスによる六千種の菌類の調査を知って、彼は独力でさらに一千種を加えた七千種の採集、調査を決意する。

後に大正八年五十三才の時、調査菌数六千、晩年には四千五百種、一万五千枚の彩色生態図を加えた日本菌譜を完成した。

学校は、この天才を容れるにはあまりに小さく、学校の成績はすべて、優なのに体操一つがゼロのために落第。当然彼は学校を飛び出した。

その時、彼は菌類の研究のためにどうしてもアメリカへ渡りたかった。

明治十九年二十才。久し振りの帰省だった。その途中に寄った高野山で荒神の祠に奉納されているおびただしい鎌を見て興味を持ったことが民俗学への関心につながっていった。

[illegible]の時の成果は「紀州俗伝」[illegible]に[illegible]さめられている。

[illegible]たして、両親ともアメリカ留学[illegible]は難色を示した。

「[illegible]落第するようで外国へ行って何ができる[illegible]

彼一流のネバリに根まけして両親がアメリカ留学を承知するまで四日かかった。

サンフランシスコに着いて入ったのがパシフィック・ビジネス・カレッジ。というと聞こえはいいが日本の商業学校（中学）程度なので転校してミシガン州ランシング州立農大へ入学。そのうちいつの間にか日本

から送金が途絶え苦学（今でいうアルバイト）をしながら勉強する生活がはじまる。

その間、アメリカ各地の大学や専門学校を転々と渡り歩き、その土地土地で植物や粘菌を採集し、動物を調べ、かたわらその地の伝説をたずねて集めた。持前の超人的な記憶力でそれを蓄積する一方、いつの間にか二十数カ国語をほとんど日本語と同じくらい使えるようになり、知っている言葉としては古代国家の死語や南米・西印度諸島の方言までマスターした。

彼の言によると、その秘訣は酒だという。

知らぬ土地に行ったら、まず酒場に入って、一番エラそうな男にとび切り上等の酒を振舞って話しかける。

そして片っぱしからそこにある物の名前をたずねる。これをかなりしつっこくやっても、相手は振舞

手前、いやな顔せずに親切に何度でも答えてくれる。さらに五日、一週間繰り返すうちに日常会話なら大てい間に合うようになる。後は英語を土台にして新らしい言葉と結びつけてゆく。英仏、英独、仏独辞書をつかってすでにマスターした言葉へつぎつぎ連結してゆくやり方だ。

そのうち、うってつけのアルバイトが見つかった。サーカスの〝書き役〟である。

サーカスの巡業についてアメリカ中の土地をまわり歩く。一種の採集調査旅行と思えばいい。

さて、この〝書き役〟だが、実はラブレターの代書役みたいなものでそれでなくても女気の少なかった当時のアメリカで一きわ目立つはでな存在だったサーカスの女たちへのラブレターを、客の気持を傷つけず、サーカスの面目も立てながら適当に返事を書く仕事は、彼にはいい語学勉強の場であり、海外事情の生きた講義になった。字引にないスラング・隠語・粋句もけっこうマスターできた。

キューバのハバナで興行中、突然革命が起り、彼もその騒ぎに巻きこまれた。

ここで、この革命に味方するために馳せ参じた、後の中国革命の父孫文と知り合い、互に意気投合して兄弟の契りを結ぶことになる。

時に孫父三十二才。熊楠二十四才。熊楠は不幸弾丸にあたって傷つき、病院に送られる。この時父弥右衛門を失う。しかし彼が父の死を知ったのは、ずっと後に彼が英国へ渡る船中でだった。

キューバ滞在は思いがけなく彼の研究に大きな成果をもたらした。

地衣類の新種グアレクタ・クバーナの発見がそれである。

明治二十五年熊楠時に二十六才。ロンドンに渡る。

まずアルバイトの口を見つけなければならない。食うや食わずの中でも彼の探求欲は一向衰ろえない。朝から晩まで図書館に入りびたり、和漢の古典を研究した。英語から東洋を眺めようというのである。

そのうち紹介する人があって大英博物館に東洋美術部の主任として入った。

ここでも彼はその才能を遺憾なく発揮した。彼の英読はますますさえ英国人も舌をまくオーソドックスなものに磨きがかかった。

熊楠の大英博物館での仕事はまことにめざましいものがあった。

東洋古代の宗教と美術が彼の担当だが、たちまち日本美術総目録を作りあげ、陳列に科学的な配列法を採用するよう進言した。

一方民話の採集、「夢占い」の研究。はては昆虫学、動物学の分野にまでおよぶ彼の仕事振りは、当然のことに敵を作り、ケンカ早い彼が思わず手を上げたから騒ぎは大きくなり、とうとう免職問題になった。こうして彼は二度もクビになった。

さすがの彼もこたえてションボリしているところへ女王陛下直々のお声がかりで当分植物学を研究せよという沙汰があって救われた。

熊楠は外国生活が永くなればなるほど、欧米人の醜さががまんできなくなった。

「彼等は淫らで薄情で、人種偏見のかたまりだ。」と彼はいった。

彼等の使う悪口雑言のドギつさは見せかけがエレガントなだけによけいガマンがならないのだ。

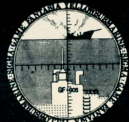
「彼等のゴーマン不遜さをやっつけるのは、科学と哲学によるほかはない。すべての武力以外の科学によって彼等を足下にひざまずかせるのだ。」とさえも敢えていった。

十五年振りに故郷へ帰った熊楠を

迎えてくれるはずの父と母はすでにいなかった。
放漫な兄の経営から家は破産した。父の残してくれた遺産は弟にゆずり自分は月にわずかの研究費をもらって余生を送ろうと考えた。
晩年セリニアンの片田舎にひっこもって暮らしたアンリー・ファブルのような生活が彼の理想だっ
静かで研究の対象に事かかず、あたりをそれぞれに彩ってくれる………そういうところ。それがとうとう見つかった。それに熊楠はファーブルよりずっと若い。まだまだ仕事ができる。
今は市になっている田辺に旧友の開業医をたよって寄食しているうちに、そこをさがしあてた。
熊楠はその時ようやく四十八才。
その年熊楠は結婚した。夫人は二十八才。二人とも初婚。正真正銘の処女と童貞だった。
彼の睡眠時間は短かく四時間以上眠らなかった。
日まぐるしいほどの活動。
植物・動物・昆虫の採集と観察。飼育とその世話。夜は専ら勉強と執筆にあてた。
熊楠の仕事は、すべて創見に満ち科学的な根拠と超人的な記憶力とぼう大な読書量による資料の裏付けとで貪乏ゆるぎもしないガッシリした構成を持っているが、その記述は彼独得の語り口で意表をついた表現で本題そこのけにどんどん発展してゆく傍道の話が、しばしばテーマより面白いこともある。
学術的な論文や考証の中に好んでワイセツな表現がとびこんで来て読む者を驚ろかせたり楽しませたりする稚気が、気どりのない人柄をそのまま現わして、むしろ好ましい。
たとえばこうである。
「昔、アテーネのペリクレスは文武兼備の偉人で、その一生涯を通じてアテーネ文物の隆盛を致し、ひいて泰西開化の基礎を置いたと申す。しかるにこの人瀬死の際らちもなき守り札ごときものを佩びるを見て、[illegible]いしに、われはこんな物が、何のききめもなきを知悉すれと、万に一つ人の唱うるとおりのききめあるものなればこれを佩びて命を助からんと思いて佩びるなりと言いしとか。偉い人のわりに随分悟りも悪かったと見え申し候。そんな人は命さえ助からば乞食のぼぼでも舐めるなるべし。
この文は、ペリクレスの態度に托してわが亡父の死の際のいさぎよかったことを書いている。
熊楠はまた、ワイセツについて一家言を持っていた。
「中世の歌人が……陰部に焼いた鉄をあててみたり、氷の塊をのせてじっとがまんしたおかげで、ついには悪魔が退散したなどと得々と記していますが、見るなといわれれば、見たくなるのとおなじです。セネカ（ローマの大賢者）は、わたしの言葉は、わいせつだが、わたしのおこないは清らかだ、といっています。人間の家の中は、いつも笑い声が絶えないほどでなければ病人ができます。
妓家の男女は、しろうとの家の男女よりはるかに品行がよく、その主人は女に関する淫念など少しもないものです。
菓子屋の小僧が、砂糖を盗まないのと同じことです。
それを戦々兢々として、じぶんでは何の修養もしないくせに、やたらに、ものごとを、わいせつよばわりするなんて、なんという偽善でしょう。」といった。
彼一流の痛烈な表現には、骨をさすものがある。
「どんなつまらない事物にでも注意する人はきっと何か考えつき、万巻の書を読み万里の旅をしたところで、何一つ注意深く見、考えようとしない連中にとって、それは、いたずらに銭と暇をつぶさせるにすぎない。
これを生きた製糞機というんだ。」
専門として取っ組んで来た粘菌や、民俗学の論文類は、溢れるばかりの該博な知識と、ちみつな考証にかかわらず、少しも衒学的な臭みやカビくさい資料の羅列を感じさせないで、読む者をぐんぐん引きこんでゆく魅力に満ち満ちていた。
「十二支考」「燕石考」「人柱の話」「ダイダラホウシの足跡」など題名を見ただけでも興味をそそられるテーマがずらりならんでいて、それぞれに知的探求心に訴える高さと厚味をそなえている。
昭和十六年十二月二十九日。その年もおしつまって七十五才を最後にいったこの天才は、いまわれわれに何を訴え、何を教えてくれるのだろうか。
島国根性を自嘲しながら今は何とかアニマルと嫌らわれる日本人の中に咲いた、これは仇花にすぎないのだろうか。
「国際感覚」と呼ばれるものとも違う、もっとも日本的でありながら日本を超えた人間。
南方熊楠はまさしく天才には違いないのだが、それだけではない何かを、われわれに残していった。

参考書目（入手しやすいもの）

○**南方熊楠全集** 全十巻（既刊八巻） 平凡社
○**東洋文庫「十二支考」** 平凡社
○**巨人伝説** 学芸書林
○**南方熊楠随筆集** 筑摩書房
○**くまくす外伝** 平野威馬雄 涛書房

イエローサブマリンはいつくるか

ゲームファンタジア イケブクロ

しかし、現在では状況は大分進んで来ました。東京だけに例を取ってみても、メダルゲーム場の数は十数軒を数え、それらの店でゲームを楽しんだ人の延人数は、すでに百万人を単位とする数に昇ると推定されます。

そしてその人々の間では、メダルゲーム場は単にゲームを楽しむところで、現実的な価値は何も手元に残らないというシステムは、当然のこととして受け入れられています。

また、そのように客の教育をすることが、私達の営業のポリシーでもあ[illegible]す。

≪長期的展望に立って≫

メダルゲーム場を運営している人々の一部に、ややもすると長期的展望を欠き、何とかゲームの中に現実的価値を盛り込もうと考えておられる方々があることは事実です。

しかし、大勢としてはより健全なゲームの完成を目指しており、良質のゲームの提供とより発展したゲームへの展望を持ち、自主的に運営基準を定めて努力しております。

≪イエローサブマリンの主張≫

此度、私達が東京・池袋に開店した「イエローサブマリン」は、最後まで残ったメダルを全部食べてしまう「コインガー」という怪獣を飼っています。

この怪獣は、メダルを沢山食べさせると、生臭い息を吹き、奇声を発して喜びます。お客様もその様子を見て喜んでくれます。メダルを食べる怪獣を飼育しておくことは、メダルゲームの一つの発展と、私達は自負しております。

「イエローサブマリン」もそういった意味で私達の主張を代弁しているのです。

私達がこの既定の方向を貫けるよう、ゲーム業界の皆様の御理解と御支援を、お願い致します。

株式会社 **シグマ** 東京都世田谷区成城9－32－3
電話　東京　03(484)2545(代表)

イエローサブマリンも一つの主張です

イエローサブマリン　(池袋)
ゲームファンタジア　ミラノ　(新宿)
ゲームファンタジア　ナカノ　(中野)
ゲームファンタジア　カスタム(渋谷)
ゲームファンタジア　カスタム(　?　)

マウス　ゴー

Mouse Attack Go

KATO 株式会社カトウ製作所

本社工場　東京都世田谷区北烏山7－4－1

大阪営業所　大阪府箕面市新稲902－1

FORMULA.X
VICTORY
設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
川2丁目2の13 〒144 TEL 03(759)2311(大代表)
口2丁目1の21 〒144 TEL 03(758)0191(代　表)
浪速区新川3丁目630の3南大阪ビル 〒556 TEL 06(649)5311(代　表)

ゴー
ose Attack Go

"また…

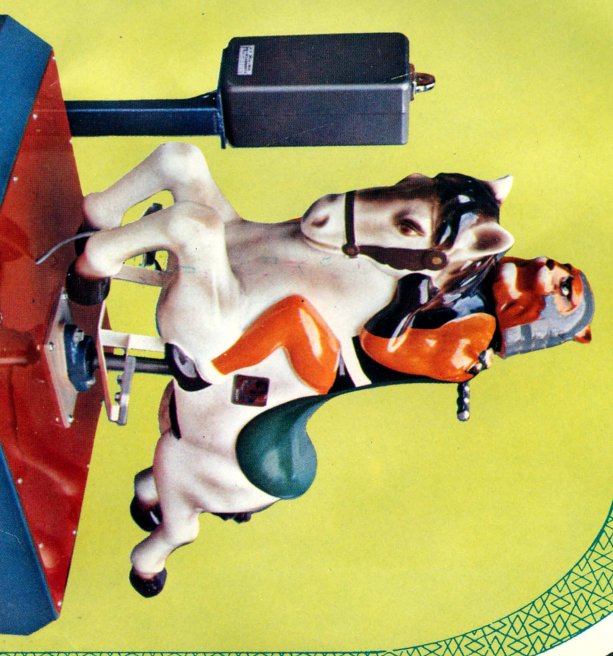
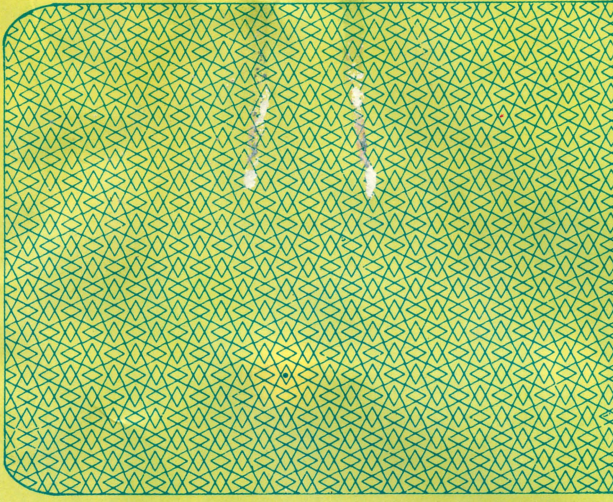
脱ゲームマシン…
未来を指向する立体スーパーワイドスクリーンを持った、アクションマシン
"FORMULA—X"

未来のゲームマシンのあり方をあらゆる角度からチエック、試行錯誤を重ね、ここにその一つの指針とも言うべき"フォーミュラX…を完成。視野いっぱいのワイドスクリーン、日本及び世界特許…特殊投影システムによるリアルな立体像、エレクトロニクス利…のパワーフルなエンジン音、衝突音。レースドライバーの意見を…参考に設計されたフォーミュラカー、各種メーター類。アク…そしてブレーキ操作、クラッチペダルの踏み込み、実車そ…のシフティング操作など、これからの若者に向けて送る魅力…ぱい未来のマシンです。

■特　許　日本　No. 652,598　　オーストラリア　P.No. 429…
英国　No. 1,301,620　　アメリカ　P.No. 121…
フランス　No. 7,110,215　西ドイツ　P.No.P 21…
カナダ　No. 928,350
イタリア　No. 921,352

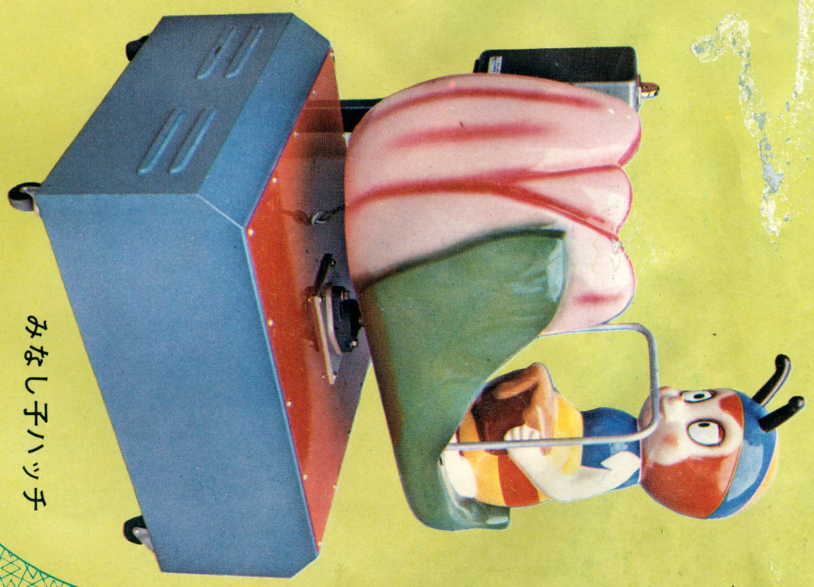
株式会社 中…

SUGIMOTOテレビ人気キャラクターシリーズ
山ねずみロッキー
風雲ライオン丸

ワンサー君

ドラエモン

みなし子ハッチ

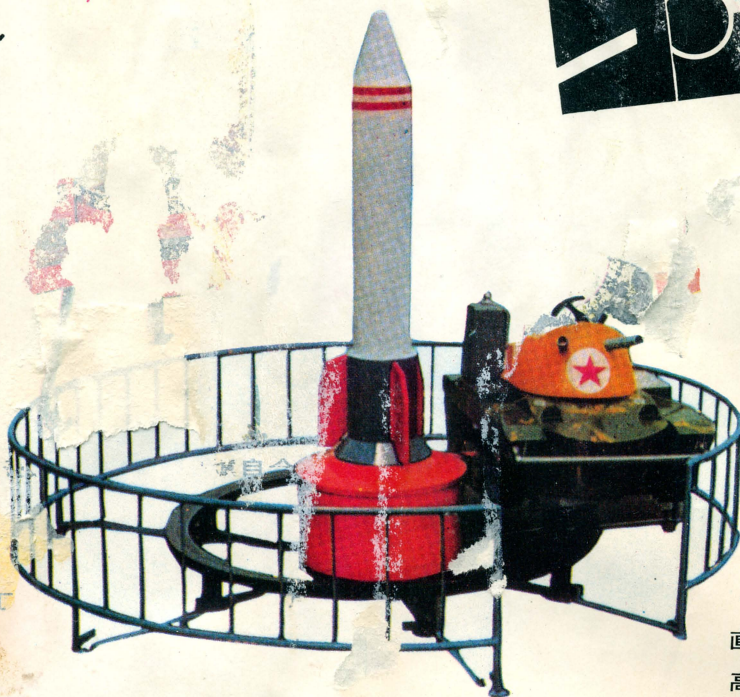
■共通仕様

巾	650m/m
奥行	850m/m
重さ	65kg
電力	100V・105W・135W
カーステレオ取付可	

株式会社 杉本製作所

住所　東大阪市高井田本通り3丁目6番地
電話　06（782）3328・（781）7052　〒559
通産省型式認可番号 ▽オ91－4834号

日興の技術が生きた 回転式戦車

ロケット

上下回転運動をしながらハンドルを操作することにより、座部が30度左右作動し、射撃音が出る。

〈仕様〉

直　径	2,400m/m
高　さ	1,800m/m
重　量	80kg
タイマー	1分間20円

電子ロボくん

左右前後に進み、電子光線と共にステレオカセットによりワイドな音がでます。

〈仕様〉

高　さ	1,300m/m
巾	750m/m
奥　行	1,250m/m
重　量	100kg

連発式 コパルコイン
Copal coin

コパルコインは長年の豊かな経験とアイデアと技術を生かしあらゆるお客様のツボを心得たマシンです。貴方のお店に高収益をお約束いたします。

遊び方　◎1ゲーム、メタルヌはコイン2〜4枚で30〜90秒連発できます。

◎セーフになるとランプがそれぞれつき、標示板と同じ時は1〜10枚のメタルが出ます。

風俗営業用　◎メタルイン・メタルアウトのみです。

景品用機械もあります。

仕様
本体・595㎜巾×500㎜高さ230㎜奥行
架台・600㎜巾×800㎜高さ×455㎜奥行
電源・AC100V、メカAC100V、DC100V、DC170V
本体・前開き各部ユニット方式

PAT・A・意匠・商標・登録済
〒第91−9298

クリエイトマシン
アーチェリーマシン

貴方が選んだ的に打った玉があたると貴方が選んだ賞品が出ます。

名人賞・A賞品、B賞品、リプレー賞です。(どの的に当っても)

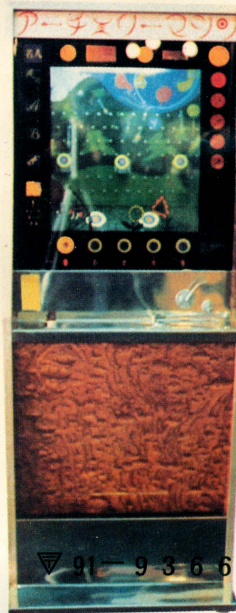
A＆B賞・選んだ的に当るとA賞品とB賞品が出ます。

A　賞・A賞品

B　賞・B賞品

リプレー賞・1回リプレーが出来ます。

1ゲーム　30円

実用新案　申請中
意匠・商標登録済

〒91−9366

常に未来を創造し新しい技術を求める
製造元 株式会社コパルマシン　考案　創造を商品化する 株式会社クリエイト

本社工場　長野県中野市小田中224　TEL 02692②5531代表
湯田中営業所　長野県下高井郡山ノ内町湯田中　TEL 02693③2218

遊戯施設の安全管理について

近鉄興業株式会社
あやめ池遊園地
部長　前田恭平

遊園地の遊戯施設は年毎に大型化され、お客さまもスリルとスピードを楽しまれるので、その安全性確保についてはどこの遊園地でも苦労されていると思われる。

　あやめ池遊園地においても大型機種十二台をはじめ多くの中小型機種があるが、お客さまに楽しんでいただくために安全の確保には細心の注意を払っている。

　昭和四十五年に建築基準法の一部が改正されて、遊戯施設の事故防止のために昨年四月より定期性能検査制度が実施されているが、あやめ池遊園地で最初の大型遊戯施設が設けられたのは昭和三十五年三月に建設した水上ジェットコースターである。

　スリルとスピードを楽しむコースターは遊園地随一の人気ものであり運転回数も多い時には一日二百回を越え、年間運転回数は約一万五千回になるが、コースの三分の二が水面上を走っているので万一の事故は大惨事につなが[illegible]安全を絶対に確保しなければならないのである。

　建設当時は公的な安全管理基準もなく、監督官庁も明確でなかったので、親会社の近畿日本鉄道株式会社の指導により、鉄道車両の整備基準を基礎にして「ジェットコースター整備基準」を制定し、それに基づいて現在まで保守安全管理をおこなっている。

　その概要は次のとおりである、

㈠　毎日検査　営業前の試運転に、軌条、車両、引揚装置、制動装置、電気設備の要部検査。特に中間ブレーキの点検と気温の変化[illegible]ールの歪みや亀裂発生の有無に注意する。

㈡　一カ月検査　軌条、車両、引揚装置、制動装置、電気設備の各要部の状態と作用について一月を越えないごとに精密に行なう検査。特に垂直車輪取付部のボルト、ベアリングのガタ調整と車体連結ボルトの検査を厳重に行なう。

㈢　六カ月検査　基礎、鉄骨、軌条車両、引揚装置、制動装置、電気設備について毎年春秋の催物開催前に、その状態と作用について精密に行なう検査。催し物期間中支障なく運転できることを前提に不良部品の交換整備を行なう。

㈣　一年検査　軌条、車両、引揚装置、制動装置の要部を毎年一回解体して精密に行なう検査。特に全ベアリングの取替、磁気探傷機および超音波探傷機による要部の探傷検査、軌条の取替とカント整正、車両の完全オーバーホール、水中基礎の鉄骨ボルトの検査を行なう。

㈤　臨時検査　運転保安に関係ある設備の新設、改造、修理を行なった場合と使用休止後の再開運転時に随時行なう検査。

　以上五つの検査を行なうにあたっては、メーカーと遊園地の技術員だけでなく、近鉄技術陣の指導を受け大型検査装置を使用して安全の確保を期している。お蔭で建設以来十三年余の間大きな事故もなく、年間三十万人のお客さまにスピードを楽しんでいただいている。

　コースター以外の遊戯施設についても、直営委託を問わず同じように整備基準を定めてあり、「日々検査表」を提出させて検査士有資格者の二名の技術員が保守管理のチェックをし、「小さな故障の発見が大きな事故を防ぐ」ことを念頭に「小さな故障の早期発見、早期修理」を目標にしている。

　一方、遊戯施設が安全であってもそれを運転する者の小さなミスが大きな事故につながるため、その取扱いについても「運転取扱心得」を制定して事故の防止に努めている。

　遊園地に来ると解放的になってマナーやルールを守らないお客さまには悩まされるが、お客さまに楽しい一日を過ごしていただくために、平凡ではあるが、「安全に楽しく」があやめ池遊園地のモットーである。

特別寄稿

ファン・ハウスについて

第4回
ドラマの選定
企画会議の運営

大倉　治

目　次

第四章　ドラマの選定

1

[illegible]論の「ファン・ハウスの人形について」の所で述べた様な要望に対して、第二章「機械について」で述べた制約があり、その為に第三章「演出について」で述べた対処の仕方が考えら[illegible]何より大切なのはファン・ハ[illegible]の企画にあたってどんなドラマを取り上げれば良いか、である。

・　・　・

私ははじめ、ロマンに富んだ、大衆に広く知られていて、煮つめられたヒューマニズムがテーマになっているドラマが、ファン・ハウスに適していると考えた。ファン・ハウスにおいて、少ない、そして不自由な表現手段をもって、人々を感動させるには、こんなドラマを創るか、選ぶかであると私は結論せざるを得ないし、その選択基準は間違っておらないと思っている。

しかし、それだけで、ファン・ハウスに適したドラマであるとして充分なのだろうか、と考えるようになった。即ち、いかに大衆に知られ、人々を感激させる要素を持っていたとしても、物語りはストーリーの展開によって人々を感動させるものであり、ストーリーとファン・ハウスの関係は、はたしてストレートで、容易に結びつくものであろうか?

2 ストーリーとファン・ハウスの関係

[illegible]トーリーを演劇としてはこん[illegible]には、舞台の上で登場人物と登場人物が互いにおのおのの場所へ行ってコンタクトする、それを演技する事によってなされる。

また、そのコンタクトの回数は、一人の登場人物とその相手になる人物との間に最も多く、その他はこの二人を中心にして互いのコンタクトが行きかいする。それは、二つの焦点を持つ惰円軌道で構成された体系の中の多くの点の運動であり、あたかも天体系の中の星の運動か、磁場の中の素子の運動に似ている。

こう考えてくると登場人物の演技の主なる動きは、身振手振よりも、移動する事＝歩く事が最も多くかつ重要な事であると言うことになる。

登場人物にとって互いに持っているコンタクトの目的内容を交換する事は、コンタクトする行為のクライマックスであって、其の内容の表現が音声でなされる場合と、これを補う身振が付随するものと、音声を主とするより動作[illegible]なされる、例えば闘争や愛の交換等の場合とがある。[illegible]この事が次の登場人物[illegible]タクトの動機と[illegible]って行く。つまりコンタクトす[illegible]に移動する行為とコンタクトする行為とによって、ストーリーは立体的な形を与えられ流れて動いて行く。これがストーリーの演

劇的展開である。

こう述べてくると登場人物＝ファン・ハウスでの人形は歩かねばならない。しかし「第二章　機械について」の「2頃　移動」の所で、私は「人形は歩く事が出来ない」と述べた。これはファン・ハウスのドラマの選定に際しての最大の障害である。

③再びストーリーについて

能ではシテ、ワキ、ツレに分類され、シテが主役である。今、仮に分類してストーリー的主役とイメージ的主役に分ける事にする。

ストーリー的主役は前項(2)で述べた通りの一般的な意味の主役であると理解していただきたい。

次にイメージ的主役と私が名付けたのはストーリー性が稀薄か、ストーリーがないドラマにおいて視覚的、ムード的に一番目立った登場人物を意味する。そしてこ[illegible]種のドラマの演出を統一、構成するテクニックとして、特定の目立った登場人物＝主役を作る事が得策でもある。

この様式では主役のコンタクトの内容の重要性は軽減され、コンタクトによって筋が運ばれる必要性が減少する。問題はコンタクトの内容である。この内容が次のコンタクトの内容を生み、更に次のコンタクトの内容を生み……という、このよ[illegible]なストーリ[illegible]る。[illegible]ストーリーその[illegible]ある。[illegible]原則からいかに上手に身をかわすか、また逆にその事によって、いかに新しいド[illegible]くかが大切である。

[illegible]無いコンタクトはあり得ず[illegible]なるアクションにすぎない。[illegible]コンタクトが存在しないドラ[illegible]り得る。それはコンタクトを感[illegible]はするが、直接的な行動様式をとらないものである。例えばディズニーのTropical [illegible]enadeやCountry bear Jamboree等である。

[illegible]の分担

私がストーリーにこだわり、コンタクトという事にこだわるのは、人形の歩行不可能による所大であるが、もう一つにはプログラムにもよる。プログラムの量を増す事、即ち非常に多くの機構単位を、限られた大きさの人形（小さい人形の場合が案外に多い）の中につめ込むには、人形のサイズやプロポーションに制約されるばかりでなく、経済的にも得策ではないし、実際多数の人形を使う場合、必ず[illegible]こだわらねばならぬ問題でもない。それより人形群としていかに演出するかの方がより重要である。そして私がイメージ的主役と言う言葉を使った意図の中に、特定の登場人物＝人形が必要なアクションを全部しなくてもよい、更に進んでこうした主役は複数以上あってよく、また人形の群として演出的に考える場合は、主役という言葉にこだわる事もない、という考えを含めたつもりである。アクションを数少ない点＝少数の人形に集中させるより、分散した方がより舞台効果が高まり、楽しくもなり、全体が躍動する事にもなる。

⑤更にストーリーについて

ストーリー性の稀薄化は観客に訴える内容の稀薄化を意味する。しかし考え直してみると、これは間違いであって、一般に考えられているストーリーの展開とは、訴えたい内容を生活感情や生活形態を行為化した動作の連なりの中に代入したものであると言える。そうであるなら訴えたい内容の別な表現の仕方が探し得ると言う事になる。ファン・ハウスの為にこの[illegible]向方法[illegible]より適合していると思う[illegible]

また[illegible]ーリーについ[illegible]私は観念的なストーリ[illegible]述べて来た。しかし情緒的なストーリー、あるいは別なもの、感覚的[illegible]トーリー、その他が考え出される必要がある。私はこうした情緒的なストーリーを最もファン・ハウスに適したドラマ造りの背骨の一つであると考えている。

⑥別種のストーリー

ディズニーのGreat moments With Mr LincolnとThe hall of Presidentsの二つとも登場人物のステートメントでなりたっている。即ちリンカーンと歴代の大統領たちの人形である。ただ、このストレートさを柔らげる為、投映技術（主としてイラストレーション）とナレーションによって序幕的な部分や、舞台回し的な部分が挿入されて演劇的な効果を高めている。これもファン・ハウスにおけるドラマの一方向の実例である。プロパガンダ的ストーリーとでも言っ

ておこう。
しかし私は、このショーを作ったのは機械で動く人形 序論で書いた様な言い方をすれば自動人形への夢をディズニーは実現したかった事が最大の理由であ[illegible]ように思う。そしてそれを作る過程において、ディズニーとそのグル[illegible]は多くの事を考え、多くの事を学び、そして発見したであろうし、その精華の数々を我々は見る事が出来る。

7

随分昔、私はルネ・クレールが大好きで彼の映画をよく見たものであった。ある時、彼の「自由を我等に」を見、その後チャップリンの「モダン・タイムス」を見たことがあったが、そのテーマとストーリーの類似性にびっくりし、チャップリンがルネ・クレールの真似をしたのかと思った事があった。この事は「モダン・タイムス」の発表当時、物議をかもし、ルネ・クレールが「チャップリンがそうした事は、私にとって光栄だ」と言ったということを最近になって知った。それとこの二人から受ける違った印象も同時にまた強かった事を覚えている。

ルネ・クレールの「自由を我等に」は、ラテン民族の彼らしく、スタンダールの小説のようにしっかりと構築された、明晰なものが持つ美しさと構造の確かさという良さがあった。それに庶民生活の楽しさ、哀感がまぜ合いながら喜劇的展開をして行く中に、フラン[illegible]的エスプリを堪能させてくれるもの[illegible]。一方、チャップリンの方[illegible]な味わい深い感覚、彼のヒュー[illegible]ニズ[illegible]、彼の職人的とでもいえる喜劇造りのうまさ、これらは等しく素晴しいと思った。しかし一方で、なん[illegible]贅肉の多いものだろう、[illegible]が私の彼に対しての[illegible]った。丁度[illegible]を引きず[illegible]であ[illegible]あった。こ[illegible]はなく、[illegible]のは彼のコ[illegible]不確かさによ[illegible]更に驚いたのは、この[illegible]物を引きずり回して破綻をきたさないイギリス人特有のエネルギーの強大さであった。

何故私がこんな事を思い出したかと言えば、贅肉というか、バ[illegible]エーションというか、飾りというか、これがファン・ハウスのドラマに必要だと考えついたからである。そしてこれを手法にまで高める事が最も大切であると思う。この事は、この章の「3再びストーリーについて」と「5更にストーリーについて」で考えていた事の具体策を立てるヒントであり、方法でもある。

・　・　・

さて、今までの考えを整理すると、

i)ストーリー性を減少させる。

ii)一般的な意味での主役を作らない。

iii)演技=動きの分担、細分化（動きをいくつかの人形に分担させる。）はもちろん、演技分担の細分化、そうした演出を可能ならしめるドラマを選定することである。

この三項目の方法を観客にはむしろその反対の印象を与える様に演出する事が必要である。

その方法として

i)観念的なストーリーでなく情緒的なストーリーにする。この事はテーマは観念的であってはいけないということではない。談[illegible]、が観念的なテーマ[illegible]ノーリング的なストーマを作ると面白いと思う。

ii)表現したいテーマ内容をへらし、表現方法を極度に増す。言いかえるとテーマを単純にし、モチーフをふやす事である。

この方法が採用しやすくて、観客を楽しませ魅惑するようなドラマを創作、あるいは選択、または合成する事が、ファン・ハウスのドラマ選定の要諦である。

もっともドラマの選定と演出方法及び演出様式は不離不則の関係にあり、その発想の順序は、ドラマの決定が一番さきにある事が望ましいが、必ずしもドラマが決まり、演出様式が決まり、次いで演出全部が決まると言う事になるとは限らず、順序にこだわる事もなく、又こだわって良いものでもない。

最後に、ファン・ハウスはまだ始まって間がないと言[illegible]よい。この事は既にある形式[illegible]もちろん、私が予想し[illegible]式以外のものが[illegible]メカの発達[illegible]や[illegible]のままでも大い[illegible]考えているし、希望する[illegible]る。[illegible]のような事を高い意識でも時間をかけることを惜しま

ず企画会議をし、その結果を密度あるものにするなら、更に各種の製作物をその結論に従って高度に入念な物に仕上げるなら、序論で述べたような素晴しい結果を得ることが出来るであろう。

第五章　企画会議の運営

序論の始めで「いたしかたの無いことだと思うが、たいていの場合、遊園地のレイアウトか、遊園機械の設計をする時とあまり変わらない気持でファン・ハウスの企画にあたっている。」と述べたのは、企画会議への考え方について、私がその感を強くさせられたからであるのが[illegible]な理由である。この論文を読[illegible]だけば、この第五章は書[illegible]よいようなものである[illegible]極くわずかの例を除[illegible]なり、運営は安直な[illegible]ているのが実情[illegible]

[illegible]は[illegible]王の代行が出来[illegible]びその企画の[illegible]おいてこれを変更でき[illegible]そればこの論文の内容の[illegible]を知っておれば理想的である。

ii）チーフ・ディレクター

企画会議を運営し、[illegible]め、製作を指導[illegible]る。[illegible]に演出、デザイン、人形製作、照明、音響、建築等、全般に理解力を持つだけの知識と教養を持った人物であり、この論文の内容（あるいは反対するにしても）の様な事を考えている人が望ましい。

iii）ディレクター

Aドラマの選定、及び見せ方を発案出来、コンテを作れる人。

B企画を進め、それを図面化する事を担当する。

C時に応じ種々の専門家を迎える。

iv）製作担当各部責任者

企画、予算に応じ、その職種、担当者は増加する。

２ 企画会議の運営

1、初期

ドラマの選定、コンテの第一案、それにしたがった図面作製まで。構成員・プロデューサー、ディレクター

2、第一回総合会議

第一素案を各製作担当者に提示し、批評、提案と、及びその整理。基礎的な荒見積りの要請。構成員・プロデューサー、ディレクター、各製作担当者

3、中期

第一回総合会議の結果をディレクター会議へフィードバックする。

第二次図面作成。

構成員・プロデューサー、ディ

4、第二回総合会議

第一回総合会議と同じ、各部見積り要請

5、後期

3と同じ。必要に応じて各専門担当者も参加する。図面作成、予算案の決定、工程表の作成。

6、最終総合会議

製作に際しての具体的な事項の検討、工程表の完成、製作費の決定。

7、製作連絡会議

製作途中の各部の連絡、調整。製作にあたっての変更要請の処理。出来れば構成員はなるべく少なく、適時必要な製作部門だけで行なう場合もあり、ディレクターは出席する。内容によりディレクターへの報告だけでよい場合もある。

この稿は総論的なものになったので、具体的で細かい事は述べなかったが、それは後日適当な機会にゆずる。

（了）

■経営実務講座

インフレ時[illegible]乗りきる知恵

経済学博士　住[illegible]　甲子郎

北海道の熊が川で上手に鮭を獲って、それを竿竹にさし、[illegible]ち帰る途中に、一匹一匹と[illegible]として行ってしまう話、[illegible]たちは子供の[illegible]らよく知っています。

いくら上手に稼いでみても、あとの対策がなければ、なんにもならないという例えです。

剣ケ峯[illegible]る[illegible]本経済

[illegible]な経済のゆれの[illegible]物価はあがるば[illegible]物は依然としてないないづくし、このまま行ったきりになってしまいますと、日本経済は空中分解もしかねない現状なのです。

そこで、これからの物価は一体どうなるかを占って見ましょう。

(1)　このまま物価はあがるばかりで、国民のインフレマインドがいよいよ昂進する。

(2)　政府の打った金融引締め政策が、漸時効果を発揮して、物価は安定化に向う。

(3)　特別のショック政策を実施して、むしろデフレ化を計る。

以上のような三つの段階が考えられるのですが、そのいずれもが交錯しつつ年越しを迎える――ということだろうと思います。

そして来年は、再び十七兆といわれる大型予算に刺激された好況期がくるということになります。つまりは、インフレ続行の卦が出ているのです。

金のノべ棒を買って下さい

インフレGOということになりますと、腕を撫してなんにもしないという程馬鹿げたことはありません。預金通帳を秘かにナガめてニヤリでは、あなたの財産は減るばかりです。

いま何かに替えなければならないのです。政府でも物価高からくる生活難をベース・アップや中低所得者減税、生活保護、老人福祉政策の推進、公共料金の補助による値上げ鎮圧など諸政策をとり続けつつ、デノミ実施の時期を探っ[illegible]ろうと思います。

た[illegible]ネーションは近い将来実施されることになります。デノミを予想し、イン[illegible]を上手に乗切ることは、つま[illegible]あなたの財産を、安全かつ有利に運用することにあるのです。

だから現金や預金は馬鹿げているということになります。土地もよいでしょうし、資産株でもよいかも知れません。しかし、私は皆さんに「金のノべ棒」をおすすめします。

金は必ずあがります。百万円のダイヤモンドを持っていても、売るときには五十万円かも知れないのですが、金はその日の相場で直ちに分割しても換金することができます。

もっとお金のある人には「日本銀行株券」を、そしてそんなにお金がないよという方は古銭や切手でも結構です。とにかく黙っていないで、何かを考え続けて下さるようお願いいたします。

「働きがい」への対応

中小企業の実施状況をみる

近代労研編集長 服部 治
（社団法人・近代的労使関係研究協会）

[illegible]代間の〝断絶〟が話[illegible]断絶をなくすためにどうするかといった問題が職場で真剣に検討されたのである。しかし考えてみれば、断絶というような表現を用いないまでも、年代によるものの見方のズレはいつも存在するし、場合によっては対[illegible]へと進行することもありうる。

断絶を職場からなくすのだ、という大上段にかまえないで、もう少し幅をもたせて日常活動のなかで、とり組んでいったほうがいいようだ。

職場の意思疎通をよくするためには、それぞれの意見、ものの見方をまず認めたうえで企業経営、人事管理の観点から、なにが必要かをお互いに理解し合うようにすることが大切である。「職場の風[illegible]う」、こういったテ[illegible]て職場懇談会などの場を通じ[illegible]もよし、また、改めて場[illegible]も、職務の遂行[illegible]要[illegible]もなう責任要件を[illegible]おくことで、仕事の[illegible]化してゆく方法もある。

〝断絶〟はあるのだ。しかし、仕事の断絶はない——こういう状態でいいのではないだろうか。

[illegible]ちがいに、年代間によるズレ、[illegible]断絶ともいい得ない。存外[illegible]わかるじゃないか」、「そんなに違っていないよ」といったことがある。むしろ、同年代であっても、話が合わない、考え方がちがう場合があるのだ。

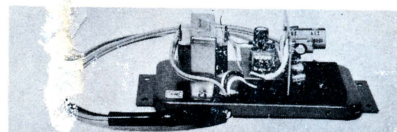
いま、要請されていることは従業員の価値観の多様化、意識の変化にどう対応しているかという具体策である。経済の高度成長は、勤労者の所得、生活水準に大きな影響をもたられたのは周知のとおり。

それらの影響は、生活意識から仕事意識の変化をうながしている。かっての仕事中心主義から家庭中心、余暇重点へと分散しつつある。大きな意識のうねりの中にあるわけだ。

その中で注目しなければならない現象がある。それは、仕事を通じて生きがいをもつ、働く中に充実感を得る、という考え方がかなり根強くあること。企業が[illegible]る、[illegible]への帰属意識を高めるための手法という領域を越えている。仕事をやる、労働することと生きることとの主義とを結びつけたものでなければならない。したがって、この課題は企業にとどまらず、労働組合においても主要なスローガンとしてかかげている。

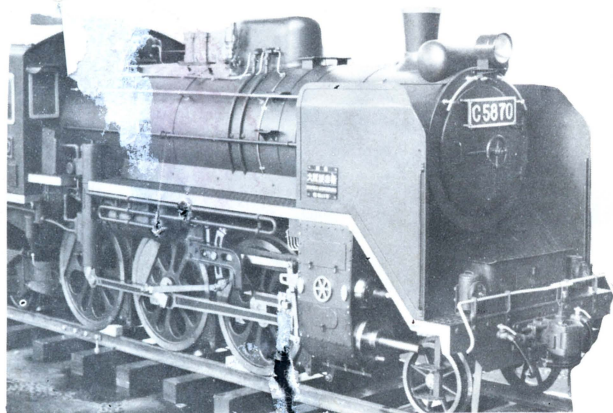
先般、中小企業金融公庫では、「中小企業は働きがい論へどう対応しているか」の調査結果をまとめた。この調査は、東京、愛知、大阪の中小企業（従業員三〇〇人未満）を対象にしたもので、働きがい対応策を集約している。

それによると、八〇%を上回る企業がすでに働きがい対応策を実施しており、その内容では「夏期特別休暇(有給)」「対話の尊重」「退職金制度の拡充」、「教育・資格取得の助成」などとなっている。とくに、夏期休暇と対話が最も重視していることがわかった。

まず、で[illegible]から積極的に実施[illegible]たか、こんごさらに賃上げへの要求が強まるものと覚悟せねばならない。「他社以上の高賃金」にもっていける態勢づくりと具体策を立てる必要がある。もうその時期である。

写真で見る

アミューズメントマシンショー

出展各社代表新製品

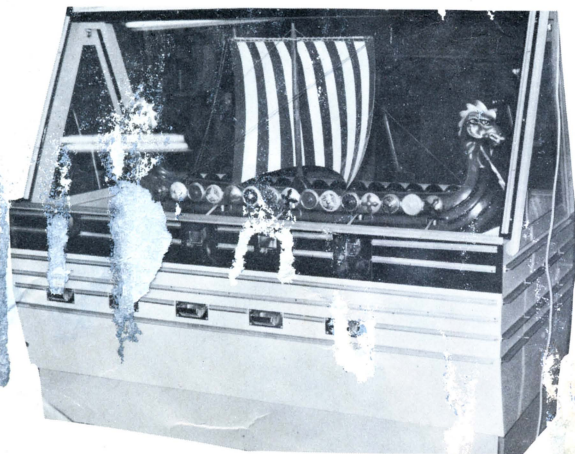
各社—機種50音順

C 58 機 関 車

機関車1輛　炭水車1輛　客車5輛
定員／大人70人　子供105人

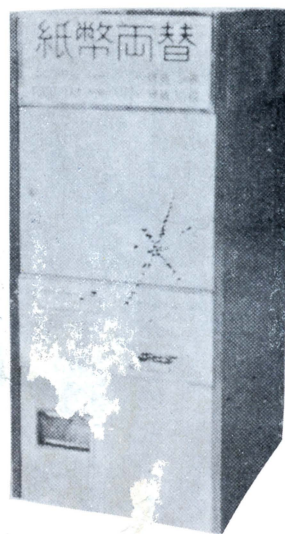
大阪娯楽機製作所

ラ ン ウ ェ イ

高さ／1,800㎜　幅／1,900㎜　奥行／900㎜

㈱　　㈱エスコ貿易

ザ・バイキングス

高さ／1,800m/m　長さ／1,852m/m　幅／1,070m/m
消費電力／120W　単相100Ｖ

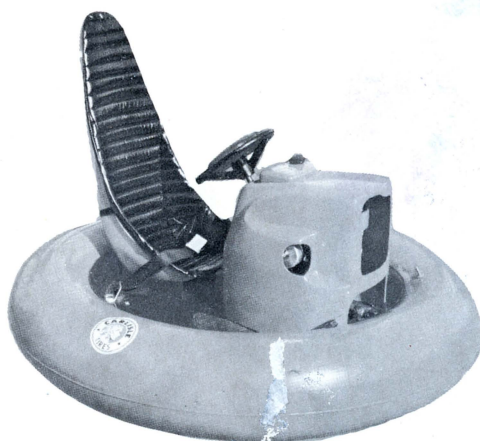
オリエンタル興業㈱

紙　幣　両　替　機

両替機能／500円札→10[illegible]円　1,000円札→100円
高さ／1,050m/m　幅／450m/m　奥行／600m/m

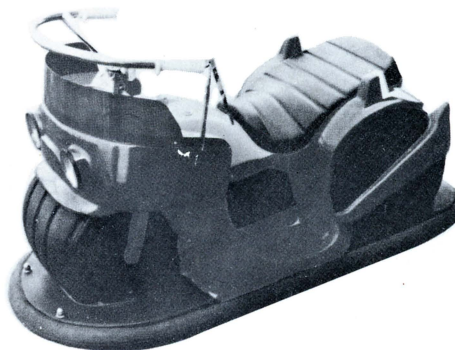
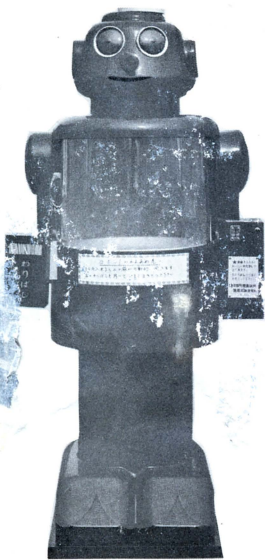
㈱小田原鉄工所

マウスアタックゴー

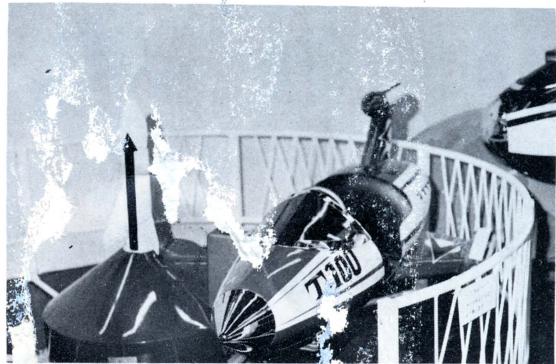
高さ／1,590m/m　幅／555m/m　奥行／610m/m
重さ／55kg

㈱カトウ製作所

ショッピングカー

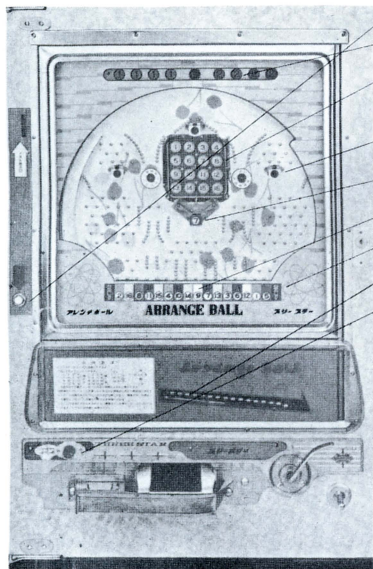
直径／1,500m/m　高さ／1,050m/m
使用エンジン／ＥＣ10Ｈ形ロビンエンジン

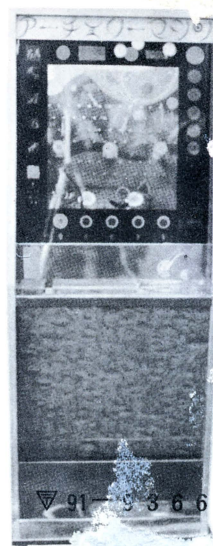
㈱笠原製作所

ロボットコットンキャンデー

高さ／1,620㎜　巾／730㎜　奥行／520㎜
重さ／32kg　電力／600W

協和娯楽㈱

ロッキードF104

直径／2,300㎜　全長／2　㎜　重さ／150kg
電力／100V　200W

キクチハンドメー　工業㈱

アレンジボール

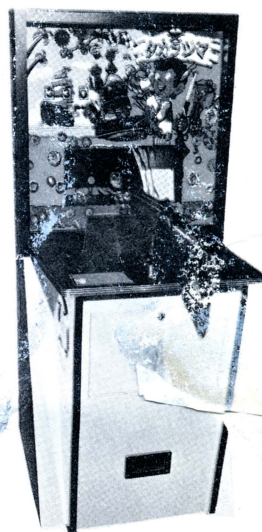
高さ／815㎜　幅／530㎜　奥行／170㎜
重さ／約30kg　使用電力／AC100V　35W

㈱さとみ

アーチェリーマシン

高さ／1,720㎜　幅／630㎜　奥行／600㎜

コパルマシン

シャボン玉ピエロ

三芸工業(株)

タカラジマ

高さ／1,550㎜　幅／620㎜　奥行／900㎜
重さ／65kg　電力／AC100V　150W

三共精機㈱

ドラエモン（キャラクターシリーズ）

幅／650㎜　奥行／850㎜　重さ／65kg

㈱杉本製作所

サンヨースーパーレーサー

長さ／1,350㎜　巾／650㎜　高さ／550㎜
重さ／約61kg　スピード／5km/h　4km/h

三洋電機電装機器㈱

マージャンパチンコ

高さ／1,680m/m　幅／570m/m　奥行／450m/m
料金／１回20円
㈱新精電機製作所

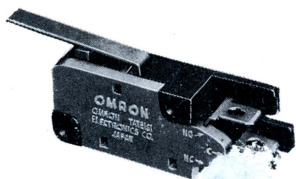
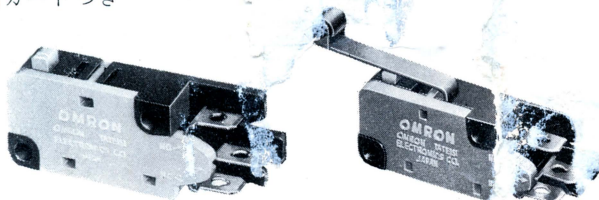
ニュー・ペニ ォールズ

寸法／2,280m/m×1,070m/m 1,960m/m
重量／278kg　使用可能人数／12人
ジャパン・オーバーシ ズ・ビジネス㈱

アストロレース

高さ／1,560m/m　幅／655m/m　奥行／660m/m
重量／80kg　電力／AC100V　95W
㈱タイトー

セガ・ポントロン

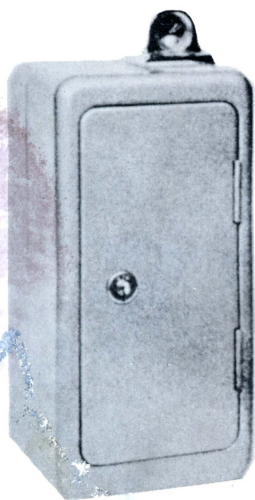
高さ／1,560m/m　幅／650m/m　奥行／590m/m
ゲーム終了調整／11，15点　重量／79kg
㈱セガ・エンタープライゼス

OMRON形K 基本スイッチ

定格／3A　125VAC　2A　250VAC
寿命／機械的100万回以上　電気的5万回以上

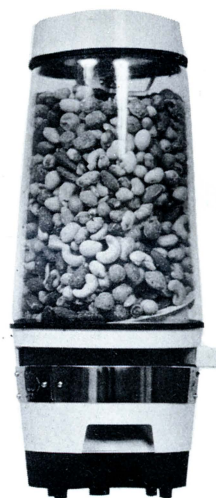
立石電気㈱

フア・フア（ネッシー）

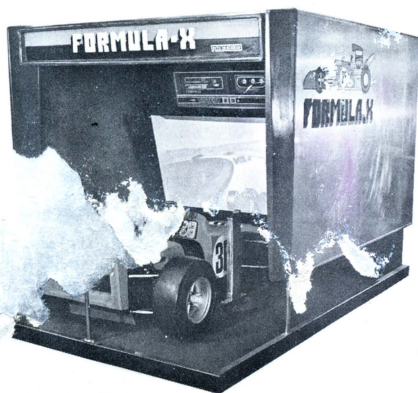
定員／15名　重さ／180kg
キャンバス／テイジン特殊キャンバス

㈱武シート駒込

マ　イ　ナ

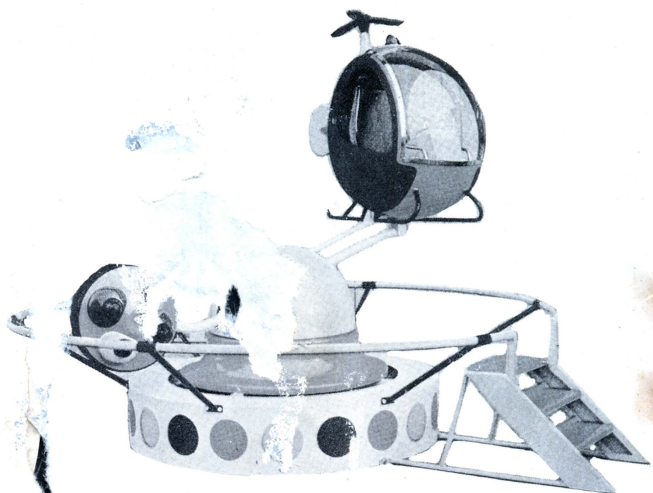
消費電力／AC　100V　15W　重量／1,2kg

㈱東亜自動電機製作所

ナッツベンダー

高さ／400㎜　直径／160㎜　重さ／1,8kg

大和企業

フォーミュラX

間口／2,000%　奥行／3,200%　高さ／2,100%
ゲーム時間／110秒　使用料金／100円

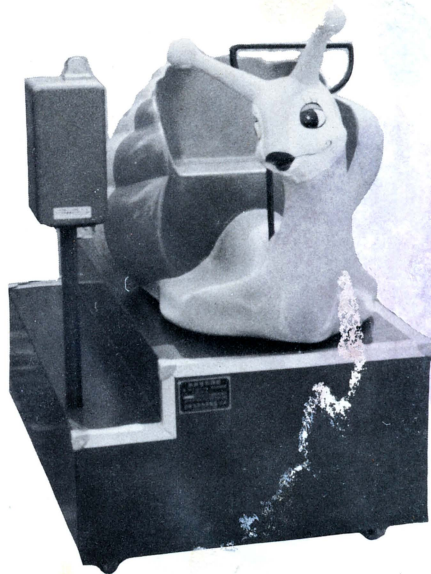
㈱中村製作所

ヘリコプター

安全柵外径／2,6m　定員　1名　時間／60秒
コインシューター／30円

東洋娯楽機㈱

ジャンピー

直径／1,560%　高さ／200%　重さ／47kg
音声出力／10W　電源／100V　スピーカー／2個

日本コロムビア㈱

かたつむり

電力／100V　145W　料金／20円、30円
カーステレオ付

日興精機㈱

レッツゴーバニー

高さ／1,670㎜　幅／650㎜　奥行／465㎜
重さ／55kg　電力／AC100V　40W

日本自動販売機㈱

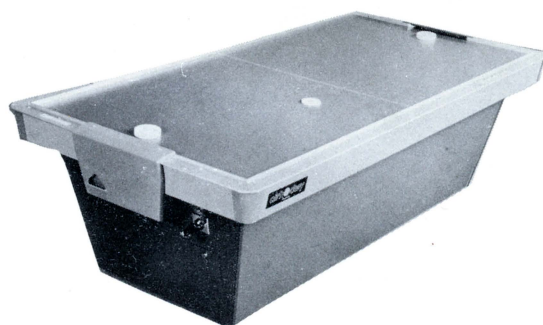
のりもの付自動販売機

高さ／1,370㎜　幅／950㎜　奥行／1,130㎜
重量／75kg

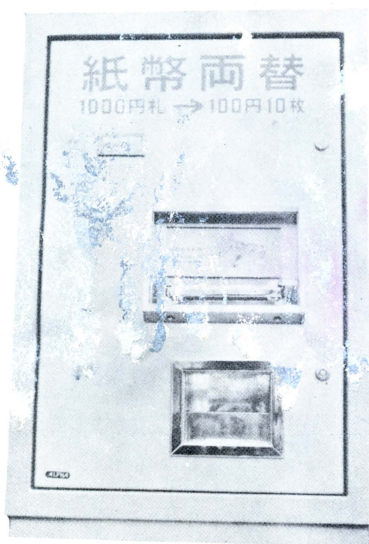
日本娯楽機(株)

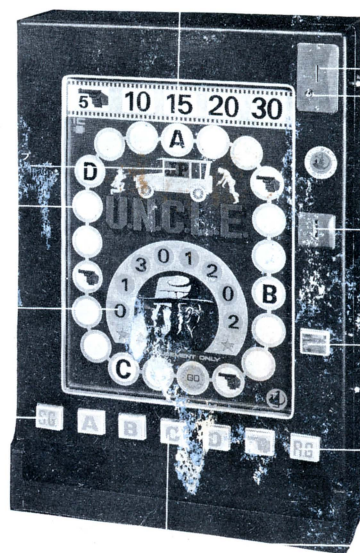
ウ　ィ　ナ　ー

巾／700㎜　奥行／600㎜　高さ／1,700㎜

バリー・マニファクチャリング・カンパニー

エア・ホッケー

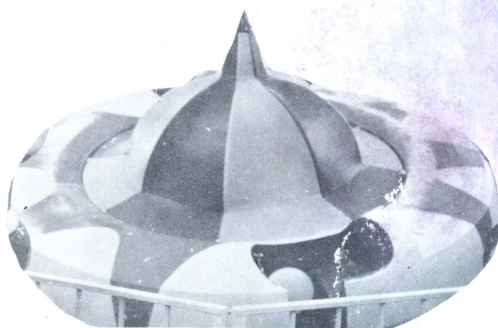
長さ／2,515㎜　幅／1,295㎜　高さ／745㎜
重量／230kg　電力／AC100V　200W

日本ブランズウイック㈱

紙幣自動両替機

両替機能／1,000→100円
高さ／795m/m　幅／520m/m　奥行／450m/m
㈱藤商事

ア　ン　ク　ル

高さ／760m/m　幅／520m/m　奥行／235m/m
重量／24,5kg
パシフィック・ベンディング㈱

ファニー・ベンチャー

高さ／1,770m/m　幅／600m/m　奥行／590m/m
三扇工業㈲

ミニトラバンド

外柵直径／4,200m/m　回転体直径／3,200m/m
最大上昇高さ／1,500m/m　8人乗り
ホープ自動車㈱

スカイビジョンカー

㈱武蔵[illegible]タープライズ

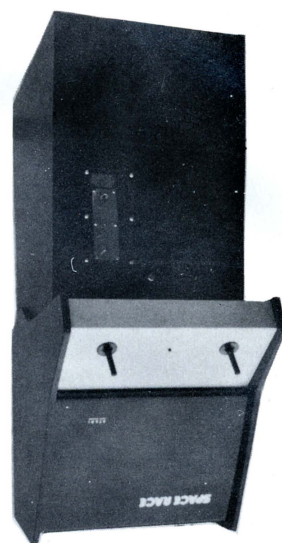
ジェットライダー

高さ／1,265m/m　幅／1,300m/m　長さ／3,480m/m
重さ／315kg　定員／4人

ミゼッティ工業㈱

こどものおもちゃ

高さ／820m/m　幅／520m/m　奥行／240m/m

㈱レスター

スペースレース

長さ／1,450m/m　幅／620m/m　高さ／720m/m
重さ／98kg

㈱友栄

業界スポット

銀座四丁目にエアホッケーセンターが開店

十月十日十時十台、これだけなら何かの判じ物みたいだが、㈱中村製作所がオープンしたエアホッケー場の関連数字を並べたものである。すなわち、一〇月一〇日の一〇時、一〇台のエアホッケーを[illegible]ゲーム場が開店したということで、場所は東京銀座四丁目交差点から晴海の方向へ、五〇メートル歩いた右側、銀座でも一等地である。単に一等地であるだけでなく、銀座四丁目のバス停がすぐ前にあり、地下鉄銀座駅から東銀座駅に抜ける地下道の出口もすぐ前にある。また、国鉄有楽町駅から四丁目、歌舞伎座を通るいわゆる晴海通りに面していて、場所としては最高に恵まれている。一階と二階、あわせて約一二〇平方メートルの広さをもち、各五台のゲーム機が並べてある。入口は晴海通りの正面入口と、裏通りに面してもうひとつ設けてあり、そこは飲食街になっていて、昼休みには腹ごなしに、夜は一杯やる前にというサラリーマンの[illegible]多くあることが予想される。そういった意味でも、恵まれた場所といえよう。

スポーツ的要素の強いエアホッケーの人気は、本誌でも既に幾度か触れているし、周知のことだろうが、「月十日は体育の日である。この日を選んでオープンしたのは、当然その意図があってと思える。ところが、中村社長のお話では、「建材不足その他で、工期が思いどうりにならない現状では、そのような企画は無理でしょう。偶然です」とのことではあった。営業時間は、午前十時より午後九時迄、三名ないし四名の係員で運営される。

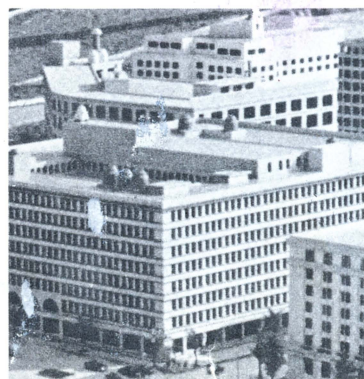
初日は、開店披露パーティが催され、招待客に混じって、早くも一般客が詰めかけ、ゲームをした後花輪の列[illegible]で記念撮影までする外人さんもいたり、ちょうど行なわれている大銀座祭にむかう人達も興味をひかれて立ち寄るなど、人気を呼んでいた。

このゲーム場のインテリアは、なかなか秀れていると思われる。壁面のストライブと抽象化された花紋様の装飾は、従来のゲーム場にはあまりみられない方向である。シンプルなエアホッケーの色彩にマッチして健康な分囲気を作っている。

"三保文化ランド" ミニチュアランド オープン

去る七月五日、天女で知られる三保海岸に、"三保文化ランド"が誕生した。

三保文化ランドの社長は、東海大学総長松前重義氏で、松前氏の『自然を守り、文化を保存し、広く世界各国との文化交流と、国際理解を深める場にしよう』という考えから生まれたのが、三保文化ランドである。

総面積は甲子園球場の約十倍の十一万二〇〇〇平方メートルその広いランドには、乙女の塔パビリオン（ソビエトの恐竜展等開催）、東海大学海洋科学博物館、東海大学人体科学博物館、五つのプール等がある。

そして十月一日、"目玉商品"の国際模型都市庭園と東海道自然庭園のミニチュアランドがオープンした。

これは、二万五〇〇〇平方メートルの敷地に、東京駅、丸の内ビル街、東京タワー、江戸城、品川宿、ピラミッド、エッフェル塔などの世界の人気建造物を二十五分の一から百分の一の縮尺模型で並べたもの。オープン以来、評判は上々とのこと。

三保文化ランドへの交通は、静岡駅から、静岡鉄道バスで一時間百八十円。タクシーで三十分、千五百円。

入場料は、ソビエトの恐竜展・東海大学海洋科学博物館・人体科学博物館、いずれも大人五百円、高・中学生三百円、小学生二百円、幼児百円。プールは大人五百円、高・中学生三百五十円、小学生以下二百五十円。ミニチュアランドは大人七百円、高・中学生五百円、小学生三百円、幼児百円。

丸の内ビル街

JAAニュース

メダル・ゲーム場運営基準等を討議
―第2回 理事会開催

JAA（全日本遊園協会）の第二回定例理事会が、去る十月十六日大阪の大和銀行難波支店で開かれ、今回は特に通産省の機械情報産業局産業機械課、小沢事務官をゲストに招き、関連議題の説明をうけた。主な議題は次の通り。

※ メダル・ゲーム場運営基準について

最近、メダルイン・メダルアウト方式のゲーム場が増え出しているが、これらの運営について、協会としては警察当局の了解を得ながら、メダル・ゲーム場運営自主規制を行なうという健全娯楽推進委員会で進められてきた案を検討した。

焦点として、九、十月に発生した関口事件のニュースが、新聞沙汰となり、当業界のイメージが非常に悪化した。特に、「娯楽機械販売業者」という見出しで活字になってしまい、当業界関係者が大なり小なりめいわくをこうむった。このような情勢であるため、健全娯楽推進をなおさら行なわなければならないという同推進委員会の提案（メダル・ゲーム場運営自主規制）と、協会が自主規制までタッチしない方がよいという二つの意見に割れた。

現状が複雑なため、次回理事会まで更に実情を把握し、結論は次回に持ち越しとなった。

※ AM総合評価委員選出

通産省より、当協会に依頼のあった件のため、同省小沢事務官より説明をうけた。それによれば、この目的（総合評価の）は、余暇関連システムについて、機種を選定し総合的に評価を行なうのが趣旨である。

当業界関連は定置の①ジェット・コースター②飛行塔。非定置式の①木馬②フリッパー・マシン③スロット・マシン――について「安全性」「周囲の環境に与える影響」「人間機能に与える影響」等を調査・研究しながら評価し、レポートにしてまとめてもらうとのこと。

作業は十月より開始し、来年三月まで完成しなければならない。

委員は次の通り選出された。

総合評価委員　（◎印は主査）

◎千葉康則（法政大学教授）、宮原久（日本自動販売機㈱）、真鍋勝紀（㈱シグマ）、栗田邦衛（関西精機サービス）、箕浦勉（㈱セガ・エンタープライゼス）、中根仁（ミゼッテイ工業㈱）、小坂善治郎（組織工学研究所）、大良武晴（㈱中村製作所）、井山祐一（日本娯楽機㈱）、

定置型AM（アミューズメント・マシン）分科会

◎中根仁（ミゼッテイ工業㈱）、杉島昭二（泉陽興業㈱）、鈴木歳男（東洋娯楽機㈱）、井藤明男（関西娯楽㈱）、

非定置型AM分科会

◎真鍋勝紀（㈱シグマ）、森田寛正（㈱モリタ）、内田博（㈱友栄）、矢野徳三（ホープ自動車㈱）、北野正孝（立石電機㈱）、

M－M（マン・マシン）分科会

◎宮原久（日本自動販売機㈱）、千葉康則（法政大学教授）、坂巻富士雄（㈱タイトー）、中藤保則（日本出版企画制作㈱）、和田典夫（全日本遊園協会）、

※ 広報委員長

宮原広報委員長より、辞任届けが提出されている件を審議する前に、同委員長より、広報委員会を置く必要のある説明が行なわれた。それによれば、今後、協会として広報委員会の果す役割は増々重要であり、協会の存在等PRの頭は同委員会にかかるとの説明があった。この件に関連し、事務局の強化も図らなければならないとの意見が提案され、通産省、建設省としても、事務局長または常務理事必要の助言が前々からあり、正副会長会議等で煮つめることになった。

※ 機関誌出版に関する覚書

日本出版企画制作㈱で現在印刷等の業務を依頼しているが、同社より機関誌発行に対する覚書が提出され、検討したが、一部字句の修正を行ない承認した。

※ 各部会の入会中間報告

四部会の入会申し込み中間報告が事務局より行なわれた。十一月十日現在の申し込み数は次の通り。

遊園地部会（二一）

遊園施設部会（十九）

アミューズメントマシン（AM）部会（四一）

オペレーター部会（四一）

※ 産業構造審議会

通産省事業のため、小沢事務官より説明が行なわれた。

この目的は、レジャー産業について、それぞれの委員会に参加し、業界からの要望や、余暇社会への公共的対応等について討議し、レポートにまとめる作業である。

第一小委員会から第四小委員会までであり、各小委員会の下に専門委員会が設置される。

当協会からの委員は同省で選出(案)

され、第三小委員会の専門委員に三精輪機㈱と日本自動販売機㈱、、第四小委員会に泉陽興業㈱、同専門委員に㈱中村製作所が選出された。

※ 第十三回「アミューズメントマシンショー」（仮称）の会期

来年開催される第13回の展示会会場予約につき、末佐専務理事より説明が行なわれた。

それによれば会場は、大阪の港会場の三号館一階で、空いている日は十月九日（水）～十四日（月）で、開催日は十月十一日（金）～十三日（日）の三日間開催したらどうかとの説明があり、異議なく承認され予約することになった。

新入会員

十月十六日開催された第二回理事会において、次の五社が入会致しました。

※ マル三商会（代表取締役・河合　三氏）
神戸市東灘区魚崎西町四―二―三七　電話　〇七八(811)六五九一
遊戯機械の販売及びオペレーター会社です。

※ ジャパン・オーバーシーズ・ビジネス㈱（代表取締役・乾　志郎氏）
東京都港区赤坂六―十六―十六　電話　〇三(585)三〇二一
遊戯機械の販売及びオペレーター会社です。

※ 大川寺遊園㈱（取締役社長・高橋良太郎氏）
富山市桜町一―一―三六　電話　〇七六四(32)五一一一
遊園地経営会社です。

※ 帝国カンザイ工業㈱（代表取締役・楠原　孝氏）
東京都中央区日本橋本町二―五
電話　〇三(241)〇九五五
遊戯機械の販売及びオペレーター会社です。

※ ㈱ジャトレ（代表取締役・竹内清一氏）
東京都中央区銀座二―七―十一
電話　〇三(564)一五〇一
遊戯機械の販売及びオペレーター会社です。

電話番号変更

岡野鉄工㈱（代表取締役・岡野肇氏）の電話番号が左記の通り変わりました。
新＝〇七二四(76)〇一五〇番（代表）

●おねがい●

業界の統計資料作成の為、新製品のカタログを左記の所までお送り下さい。
全日本遊園協会＝東京都渋谷区渋谷三―六―一八
日本出版企画制作㈱　大阪市北区木幡町45アドビル四〇一

●ターン・テーブル●

●女性好みの歌!?

男は酔うと軍歌をガナる。では女はどんな時にどんな歌を歌うのか。

“女性とウタ”と題したワイド特集が、十月二十日付の週刊読売に掲載されている。

同誌によれば、女性愛唱歌ベスト10は、①子守唄、②小さな喫茶店、③花嫁人形、④庭の千草、⑤叱られて、⑥ああそれなのに、⑦別れの朝、⑧赤い靴、⑨植生の宿、⑩私の城下町、となっている。もっともこのベスト10は、四人の座談会出席者が決めたものだから、そのまま現代女性の好みを反映しているとは限らない。しかし曲名を見ると、大体妥当なところのようだ。

あるイジワルな分折によれば、女性の好きな歌の歌詞は、愛、恋、涙、あなたの胸、心、思い出、落ち葉、並木道、霧、小雨、別れ、哀しみ、野原、海、草花の名前、旅、ひとり、などの名詞と、抱かれた、逢った、別れた、歩いた、笑った、泣いた、忘れた、見つめた、というような動詞を組合せ、それに、何げなく、そっと、やさしく、ちょっと、ふと、といったアイマイさを表現する言葉をくっつければでき上るそうだ。

したがって『マロニエの落ち葉を何げなく見つめながら、霧に煙った並木道を歩き、あなたに逢って胸にやさしく抱かれた思い出を心に秘め、あなたと別れた今の私は、涙の恋と哀しみに泣きながら、ひとり旅に出てふとあなたを思い出す』というような歌詞がいいのだそうである。

何だかワケがわからないが、そう言われてみればそんな気もしてくるから不思議だ。

さて、今週のジュークボックス・ベスト20の中では、第20位に初登場した“海鳥の鳴く日に”（クールファイブ）が期待できる。『海も日射しも潮風も／愛につながる思い出／どんな別れをすれば泣かずにすむか／言葉で誓う愛のむなしさ／眺めて暮すはずだった／霧笛の音ももどらない恋をせめている』という歌詞を、前川清が熱唱するわけだ。女性好みの言葉がちりばめられた歌詞だが、果して女心をつかめるかどうか、今後の動きに注目したい。

（セガ・エンタープライゼス）

ヤングの主張

すっかり秋になってしまって、夏の暑い日射の中に、何か大切な物を忘れてきた様な気がします。私、寒いのは嫌いです。暗い道を肩をすぼめて歩くのは、あまりいいものではないし、何処かで「お前はいったい何のために生きている。」なんて、批判する声が聞えて来そうで、余計に足ばやに歩いてしまう。

此頃考えている事が有ります。人間の果しの無い欲望について。自[illegible]で飽きれる程欲深い。欲しい物が有り、それが手に入ればまた別の物が欲しくなる。それはいいのです。欲望は人間の生き延び様とする本能の現れだし、だから人は生きてゆけるのだから。でも自分が手に入れた物の大切さも忘れて、毎日不満ばかりの時間をすごす。一生。そういう生き方がひどくつまらない物に見えて来る。何て言ったらいいのかな、もっとおおらかに生きて行けたらと思うのです。欲望から逃れられないけれど、自分で自分の首を締める様なものでなくて、もっと心豊かに生きて行くための欲望。自分の生活を束縛するためのものでなく、自由に豊かな時間を送れる様な欲望。そんな生き方は出来ないものでしょうか。夢かもしれないけれど、そう生きられたらと思います。もっともこれは人並な生活が保障されている幸せな人々（私も含めた）のぜいたくな望みなのかもしれません。人並と言えば、この言葉ほど曖昧で不確かな言葉はありません。2DK、バス、トイレ付き、年に一度の旅行、子供は大学まで行かせて、出来れば車の一台も持つ事。人並と言うからには以下と以上が有る。ささやかな庶民の願いとしては、せめて中位にといつも他と比較して、アクセクしている。いっそ比較の外に飛び出して、生きてみたらどうだろう。人間って、すごく臆病で、いつも集団を作らなければ、心配でならない。集団の上や下や、生活のルールなどと、自分でがんじがらめにして、初めてホットする。自分で束縛を作れば、自分の不能さやいくじのなさを、集団のせいに出来る。他のせいにした方が生きて行きやすいもの。自分を批判するのはキツイ生き方だし、あたりまえの人間がやれば、キット気が狂う。よほど強い精神力を持たなければ、生きて行けない。だから、そうして生きている人間を見ると非難する。バカだとか気狂いと言って、嫉妬しているのです。自分が出来ない事をしているから恐れているのです。自分たちが作った集団を壊されるのがこわいんです。

もちろん、私もいくじの無い人間の一人です。人並に、人並にって、自分に言いきかせて、少なくとも下ではないと。ただもう少しおおらかに、もう少し心豊かに生きて行きたいのです。これが私の望みです。

秋も深い事ですし。外に出れば空だって少しは青く見える。線路ばたにはコスモスだって咲いている。（お金も少しはある。）

大きな深呼吸を一つして、出かけようと思います。

（日本自動販売機㈱　小国多恵子）

編集後記

◇今年もショウが終わると、駆け足で年の瀬がやってくる。思うに娯楽が本来僕等に与えるものは何んであるべきだろうか。公害と同じように思わぬ所に落し穴がある。人間の生活に本当にプラスになるようなものであるべき筈なのに。僕は近頃痛感するのだけれど、人間にとって本当に大切なもの、例えば、愛する人に対する思いやり、親の子供によせる愛情といったものというような基本的な感情との関わりに、僕等のたずさわっている仕事をどうオーバーラップ[illegible]いけばいいのだろうか。センチメンタルな秋だから、[illegible]、ともかく、んな事を考がえるのか、ともかく、無益なもの、有害なもの、そうした、たれ流しレジャーはいずれにしても排除していかなければならない。

「世の中で一番みじめな事は人間として教養のない事です」福沢輸吉翁心訓より（一H生）

訂正とお詫び

本誌10月号の「この人と語る」の冒頭部分で、メダルゲーム場に関し、誤解を招く表現がありました。メダルゲームはマシンによるゲーム娯楽を商品とする健全娯楽業です。

ここに訂正しお詫びいた[illegible]

・　・　・

11月号は休刊し12月号を[illegible]に発行することになりました。なお、定期講読者の方には契約期間を一カ月繰延、郵送いたします。ご了承ください。

全日本遊園協会刊行
「アミューズメント産業」
第二三号（十二月号）
発行人　栗田　邦衛
住　所　東京都渋谷区渋谷三丁目
六－十八（荻津ビル四階）
☎03－407－八七一二
編　集　協会編集委員会
制　作　日本出版企画制作㈱
住　所　大阪市北区木幡町四五（アドビル）
☎06－314－一四五八・九
発行日　昭和48年11月15日
講読料　一部　三百円（送料込）

新発売!!

コンパクトで高性能な

1,000円紙幣両替機

米国のアーダック社の優秀な紙幣鑑別機と英国のマーマティック社のホッパーを当社の独自のアイディアを加えて開発したものです。

第12回アミューズメントマシンショー出展

仕　様

硬貨収容量	8,000枚(80万円)
処理時間	紙幣挿入から払出しまで1秒以内
使用電源	AC100V　±10%　50/60Hz
消費電力	平常時　約20VA
	両替時　約110VA
外形寸法	520㎜(W)×802㎜(H)×450㎜(D)
重　　量	約60kg(硬貨なしの場合)
	約100kg(硬貨8,000枚収納時)
定　　価	75万円

- 設置の際の工事費・運送費は別途申し受けます。
- ご希望により専用置台のご注文もお受けします。

特　長

1. 硬貨収容量が大きく最大80万円まで収容できます。
2. お札の挿入はトレイプッシュ方式で操作が簡単、機構も堅牢で故障の心配がありません。
3. 特殊電子判定方式（米国ＡＲＤＡＣ社製）で紙幣の真偽鑑別力は完璧です。
4. ユニークな防犯用警報装置付で不法な行為を未然に防止します。
5. 小型で軽量ですから、どこにでも簡単に設置でき、その上消費電力も少なくて済み維持費がかかりません。
6. 1年間保証並びに保険付です。

雀球を育てて10余年

株式会社　藤商事

●本社／東大阪市荒川3丁目14番地　〒577
電話(06)722―3001・722―3077～8・727―0700～1

●東京営業所／東京都台東区東上野3丁目20番2号　〒110
<エース電研ビル2階>電話(03)832―8206～8

SHOCKING CAR

ショッキングカー

ショーアクション!!

新発売!!

実用新案登録出願中

仕　様

型　状：円型
直　径：1,500㎜φ
高　さ：1,050㎜
使用エンジン：
　EC10H形ロビンエンジン
最大時速　：6 km/h
5台使用面積：30坪(10m×10m)
10台使用面積：45坪(13m×13m)

"衝突„ "エンジンの響き„ 衝突を避ける "スリル„
動きと音とスリルをミックスした アクション・レジャーカーです。

□機械部は従来のカーと異り"ユニット式„を採用。

□従来の機械より、設備費が安く、設置、移動が簡単、しかも使用面積が少ない。

□スムーズな360度回転。特殊なチューブを採用した為、衝突のショックはやわらかで、大きなアクションが楽しめます。

□子供でも楽に運転できます。

□屋外用エンジンタイプと屋内用バッテリータイプがあります。場所に合せてお選び下さい。

製造機種

★スカイジェット　★ジェットコースター　★風船旅行　★モノレール　★コスモカー　★新幹線型豆汽車　★弁慶号型豆汽車　★象さん列車
★ハイウェイ　★[illegible]ワーボート　★オクトパス　★ロボタコ　★トラバント　★ヘリコプター　★宇宙ロケット　★アストロジェット
★チェーンタワー　★メリーゴーランド　★観覧車　★ティーカップ　★メリーフラワー　★チェス・ア・ラウンド　★シェル・ア・ラウンド
★マッドマウス　★飛行塔　★人工衛星　★ムーンロケット　★タローアーム　★アンチックカー　★ショッキングカー　★ロードウェイランド
★ウォーターシュート　★回転ボート　★フライングボート　★水上スラン　★ダークライド　★ダイビングボート　★他

株式会社笠原製作所

本　社　東京都豊島区東池袋1－11－4大和ビル9階　TEL03(987)7265(代)
工　場　埼玉県戸田市南町10－19　TEL0484(42)1360(代)
福岡支店　福岡市南区塩原204　TEL092(55)1351内線66

18年のキャリア KASCO製品

ウインドミル 新製品

くるくるまわる
風車にのせて
上へ上へとのぼる
ボール
トップにゴールイン！
チャイム！
グランプリ!!

リプレイのかわりに
賞品を出す装置もつ
けられます

高さ……… 170cm
巾……………59cm
奥行…………48cm
重さ…………45kg
使用電力……50W

クレイシューティング 新製品

このコンパクトな
ボディの中にクレ
イ射撃の楽しさを
忠実に再現。
スキートとトラッ
プの二つのゲーム
が同時にプレイで
きるグーなキカイ。

高さ……… 175cm
巾……………70cm
奥行……… 120cm
重さ……… 120kg
使用電力…・120W

株式会社
関西精機製作所
京都市右京区西京極豆田町3 (075)311—9245
東京都渋谷区渋谷1-5-2須永ビル2F (03)406—4825
福岡 広島 熊本 旭川 高松 白浜 仙台

フライングダックス

高さ…… 175cm
巾…………70cm
奥行…… 120cm
重さ……… 120kg
使用電力… 130W

ミニドライブ

高さ……… 140cm
巾……………65cm
奥行……… 130cm
重さ……… 100kg
使用電力… 105W

チャーリィ

高さ…… 163cm
巾…………64cm
奥行………46cm
重さ…………55kg
使用電力… 265W

ゲームコーナのＬＣＷ100ＣＤを紹介します

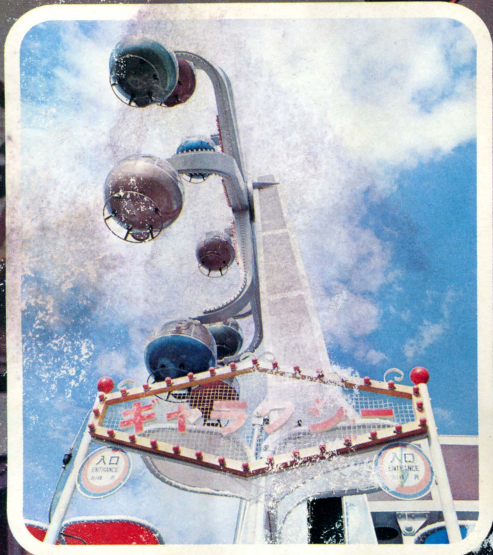
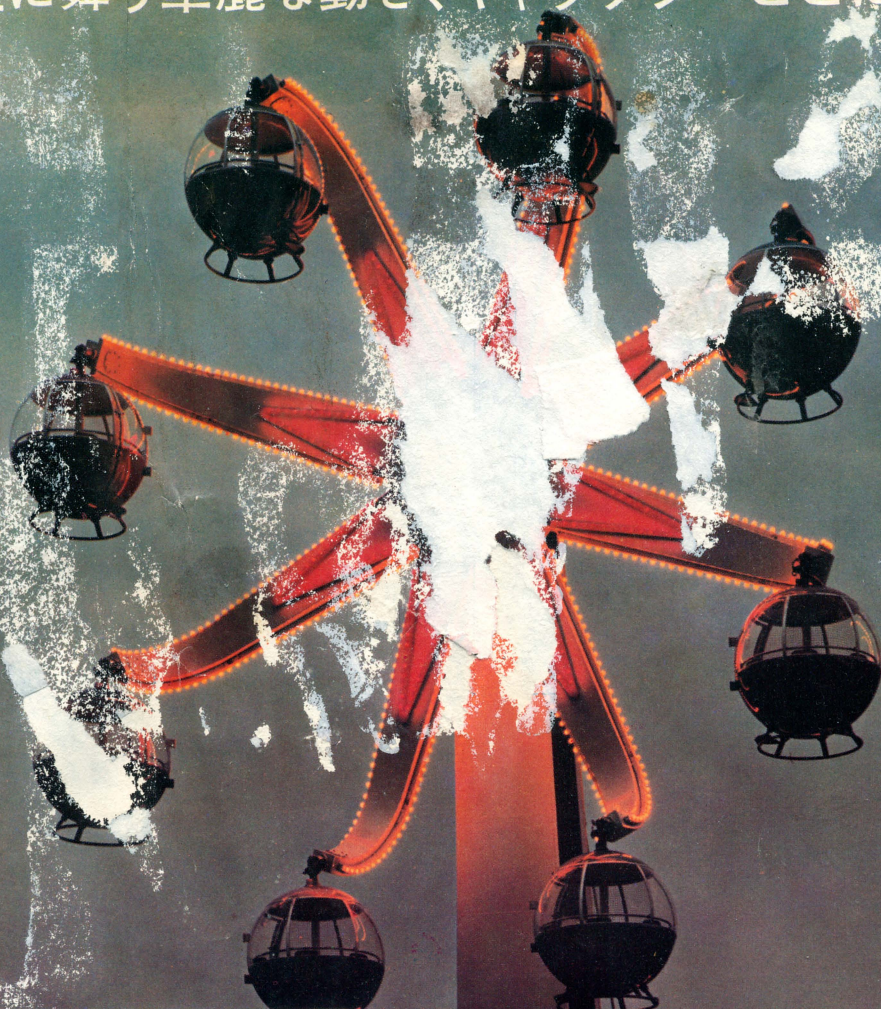
（小型手動式子供向オモチャ自動販売機）

昭和48年７月、私ＬＣＷ100ＣＤはＴ百貨店屋上ゲームコーナにまいりました。お客様はじっと私を観察し、次々と私を愛用してくれたのでございます。その結果７月期31日間、夏休みとはいえ、１ＳＥＴで1,874ケ、￥187,400の売上げがありました。これはほんの平均的な数字でしかなく、催物会場などではいくら私が頑張ってもおよびもつかない１日で350ケというような記録もございました。

私がどうしてお客様に愛用されるかというと綿密な市場調査により100円の売価に決して恥じない立派な商品をよりすぐっているからと申せましょう。今後とも特にゲームコーナにおいては一層の努力をする所存でございますのでより一層のご愛顧を賜わりますようよろしくお引立ての程を。

なお、お問合せは本社　大阪市港区市岡元町１—１—24　〒552 TEL 06（583）1661（代表）本社アミューズメント係迄、その他東京 03（461）1051 名古屋 052（722）3761　札幌 011（822）6421に支店を構え、全国にサービス網をはりめぐらせております。私を使ってガッチリ儲けて下さい。

——世界の小型手動式自動販売機——

夜空に舞う華麗な動き、ギャラクシーここに新登場!!
資料パンフレット
請　求　券
御社名
御住所
御担当
ギャラクシーフイルム
映　写　御　希　望　券
御社名
御住所
御担当
映写御希望日時　　月　　日
関西娯楽株式会社
大阪市浪速区元町１丁目784
TEL 06（633）1515（代）〒556

レジャー施設のプランニングは すべてタイトーにおまかせ下さい。

利益をガッチリつりあげます

ニュークレーン

ＴＶによる宇宙レースゲーム

アストロレース（二人用）

スピードあるスポーツゲーム

ホッケー（二人用）

重厚な装い風格ある[illegible]ンド

マタドール（160曲用）

タイトーはあらゆるレジャー施設の企画・設計のご相談をお引受けいたします。レジャーシステムプランナーとして豊富なアイデアと実績を持つタイトーが設置運営までお手伝いいたします。

レジャー施設·屋内外娯楽機械の企画·設計
製造·施工·販売·賃貸·輸出入管理サービス
共同経営·全機保証付·長期分割，賃貸制度有

レジャーシステムプランナー タイトー TAITO

株式会社タイトー
本社　東京都千代田区平河町２丁目５番３号
タイトービル　☎03(264)8611(大代表)　〒102
TAITO CORPORATION

全国営業所

営業所	電話
札幌	☎011(821)3077
旭川	☎0166(52)3526
秋田	☎0188(23)7846
仙台	☎0222(57)2594
盛岡	☎0196(51)5487
山形	☎0236(31)9228
郡山	☎0249(32)6196
群馬	☎02792(2)1287
新潟	☎0252(28)2286
信越	☎0262(26)7088
宇都宮	☎0286(35)0333
千葉	☎0472(43)0276
立川	☎0425(22)2846
大宮	☎0487(73)6211
東京第１	☎03 (463)0526
東京第２	☎03 (915)0662
横浜	☎045(681)0604
湘南	☎0468(22)5314
熱海	☎0557(82)1248
三島	☎0559(86)4974
静岡	☎0542(53)8065
浜松	☎0534(72)2514
名古屋	☎052(711)1586
岐阜	☎0582(53)0033
三重	☎05982(2)3471
金沢	☎0762(31)1062
富山	☎0764(25)1165
福井	☎0776(36)6454
京都	☎075(591)0275
大阪	☎06 (901)1391
西大阪	☎06 (901)1391
大堺	☎0722(59)4714
白浜	☎07394(2)2183
勝浦	☎0735 (2)5379
広島	☎0822(61)3937
福山	☎0849(22)5345
岡山	☎0862(41)5583
山口	☎0835(22)4812
米子	☎0859(22)6748
鳥取	☎0857(23)6748
高松	☎0878(33)3606
高知	☎0888(82)3841
松山	☎0899(31)4926
北九州	☎093(931)5695
福岡	☎092 (54)4231
別府	☎0977(23)6021
熊本	☎0963(56)6198
鹿児島	☎0992(23)4362
沖縄	☎0988(33)0842
東京事業所	☎03 (984)5021
関西事業所	☎06 (901)1391

（アミューズメント産業　12月号）

昭和四十六年五月二十五日第三種郵便物認可　第二巻第十一号（通巻二十二号）　昭和四十八年十一月十五日発行　毎月一回十五日発行　定価三〇〇円（送料込）